• Z88 GHID DE UTILIZARE

eu

• (Ron RfL. rJD. ·· Aooo3)

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu ______________________

eu

eu

eu

eu

1. INTRODUCERE

eu

eu

eu

! TUTORIAL

eu

eu

eu

eu

eu

1 REFERINȚĂ

eu

eu

eu

eu

eu

CUPRINS

CUPRINS

eu

• INTRODUCERE

eu

eu

eu

eu

eu

eu

2

i

eu

Secțiunea Unu Noțiuni de bază

Încep de aici pentru a afla cum să-ți faci Z88-ul să funcționeze pentru tine.

I Această secțiune conține patru capitole introductive:

I Prezentarea lui Z88 oferă o pregustare a ceea ce poate face Z88.

I Funcționare explică cum să introduceți bateriile, să porniți și să porniți

scrierea primului document pe Z88.

Aplicațiile și ferestrele pop-down Z88 descriu programele furnizate

. în Z88, pentru a vă ajuta să decideți despre care doriți să le^ mai întâi. Aceste

• sunt apoi explicate mai detaliat în secțiunile ulterioare.

I Concepte de bază explică puțin mai multe despre componentele Z88:

tastatura, afișajul și modul în care funcționează funcțiile.

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

i

Vă prezentăm Z88

Z88 este un computer unic din mai multe motive. Pentru prima dată într-o mașină de dimensiuni și portabilitate, vă oferă un instrument puternic de productivitate, PipeDream, capabil să abordeze cele mai solicitante aplicații și să ofere toate capabilitățile obținute în mod normal doar lucrând cu programe separate pe computere mult mai mari; combină într-un singur program majoritatea facilităților oferite de cele mai bune procesoare de text, programe de baze de date și foi de calcul. Pentru a completa PipeDream, Z88 vine complet cu o gamă de programe utilitare, concepute pentru a anticipa orice sarcină pe care ați dori să o efectuați acasă sau la birou; acestea includ un ceas, un calculator, un jurnal și un organizator și un memento de alarmă. Z88 evită, de asemenea, problemele stocării documentelor și aplicațiilor pe termen lung, oferind circuite alimentate de baterii, care vor păstra toate informațiile din computer timp de peste un an, cât timp este oprit. Bateriile păstrează, de asemenea, ora și data corecte într-un ceas și un calendar intern. în plus, comunicarea cu computere mai mari este asigurată de programe de transfer încorporate. în cel mai scurt

timp, Z88 vă va revoluționa viața, făcându-vă posibil să lucrați cu instrumentele de care aveți nevoie, oriunde și oricând doriți. Convențiile din acest manual   în acest manual, orice lucru afișat pe ecranul Z88 este afișat într-un tip de liter al computerului, cum ar fi Nane of file pentru a salva. de exemplu Ești invitat la o petrecere

eu

■ Vă prezentăm Z885

I Tastele de pe tastatură cu o funcție specială sunt afișate în text

cu legende cheie. Deci, de exemplu, dacă vi se cere să tastați

I mvfi 1 e ÍÊNTÊRl

De fapt, ați tasta literele myfile și apoi ați apăsa pe

I liNTER1.

în general, referințele la titlurile meniului sunt scrise cu majuscule aldine; de exemplu

AM AZARUL

I Referinţele la co^rnands individuale sunt îngroşate; de exemplu Salvați sau

Sarcină.

Referințele la opțiunile afișate de o comandă sunt cu caractere cursive; pentru

De exemplu, Salvați numai intervalul de coloane.

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

În funcțiune

Această secțiune vă va explica cum să vă faceți Z88-ul să funcționeze cât mai curând posibil. Odată ce ați încercat exemplele

simple din următoarele câteva pagini, ar trebui să aveți o idee despre ce poate face Z88 pentru dvs., înainte de a trece la secțiunile ulterioare după bunul plac.
Montarea bateriilor   Pentru a rula Z88 veţi avea nevoie de următoarele baterii: ■ Patru celule alcaline, dimensiune AA, tip MN1500 sau LR6. Alte tipuri de aceeași dimensiune pot fi utilizate în caz de urgență, dar vă recomandăm utilizarea tipului de alk^ibe rezistent la scurgeri, deoarece acestea vă vor menține Z88-ul să funcționeze mai mult timp fără a fi nevoie de înlocuire. Cu aceste baterii, un Z88 neexpandat va oferi aproximativ 20 de ore de calcul activ, iar datele vor fi păstrate în mașină în timp ce acesta este oprit până la un an. Pentru utilizare intensă în interior este recomandată unitatea de alimentare. Rețineți că procedura descrisă aici nu este aceeași cu cea pentru înlocuirea bateriilor existente. În acest caz, consultați Anexa A.

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

Introducerea bateriilor

® Scoateți capacul din compartimentul bateriei de pe spatele carcasei Z88 și introduceți o baterie la fiecare capăt al compartimentului.

Asigurați-vă că bateriile sunt montate corect, așa cum este indicat de diagrama din compartimentul bateriilor.

Cele patru baterii sunt adăpostite pe rând în compartimentul bateriei, sub o clapă din spatele carcasei Z88.

Pentru a introduce bateriile pentru prima dată, utilizați următoarea procedură:

® Introduceți cele două baterii rămase pentru a face o formă „A” deasupra carcasei. Asigurați-vă că toate cele patru baterii sunt orientate în aceeași direcție, cu polaritatea corectă.

Apoi împingeți în jos cele două baterii, astfel încât să se fixeze în poziție.

® Remontați ferm capacul compartimentului bateriei.

Inițializați Z88

® Deschideți capacul transparent la fantele pentru carduri.

® Localizați butonul de resetare, care este situat în spatele unui orificiu de pe marginea din stânga a carcasei Z88.

® Apăsați butonul de resetare de două ori, folosind o agrafă neîndoită pentru a ajunge în gaură.

® Închideți capacul slotului pentru card. Acest lucru dă o resetare completă, inițiind Z88 pentru a-l pregăti pentru utilizare.

Resetați contrastul

Reglați afișajul

® T^ar controlul contrastului cât de departe spre partea superioară a carcasei Z88 pe cât va merge (adică în sensul acelor de ceasornic).

® Ecranul ar trebui să afișeze un dreptunghi albastru închis.

® Întoarceți treptat controlul și puteți vedea clar ecranul Z88.

Z88

COMENZI INDEX

eu

eu

eu

eu

eu

În funcțiune

9

t

Setați ceasul

I   Când instalaţi pentru prima dată bateriile

va trebui să utilizați Ceasul

Am popdown pentru a seta data și ora corecte folosind următoarele

i procedura:

G) Apăsați DT pentru a intra în meniul pop-down cu ceas.

eu

eu

eu

eu

® Apăsați O pentru a evidenția opțiunea Set:

CEAS

marți 17 martie 1987

00:00:57

A STABILIT

eu

® Apăsați IenterI pentru a intra în funcția Set, care afișează data și ora anterioare (incorecte) și vă va permite să le modificați la valorile corecte:

CEAS DATĂ NOUĂ

И7/03/1987

TIMP NOU

00:01:15

Puteți muta cursorul între oră și dată cu „O și D.

De asemenea, puteți muta cursorul la stânga și la dreapta de-a lungul cifrelor cu tastele O și O. Deplasarea de la sfârșitul datei va poziționa cursorul pe oră și invers.

® După ce ați poziționat cursorul, introduceți pur și simplu ora sau data corectă, folosind tastele numerice de la 0 la 9. Formatul noii ore și date nu trebuie să se schimbe; dacă tastați peste semnele ' / 'sau ' : ', mutați cursorul înapoi cu tasta O și înlocuiți-le.

Când ați setat valorile corecte, apăsați IenterI pentru a le confirma și după aproximativ două secunde vor fi afișate ora și data corecte.

În cele din urmă, apăsați [esc] pentru a ieși din Ceas.

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

Încercați să introduceți text

G) Țineți apăsată tasta □ (în partea stângă jos a tastaturii) și apăsați tasta P pentru a intra în PipeDream.

® Tastați De ar Si r , la tastatură. Apăsați tasta E pentru a șterge greșelile. Dacă tastați mai mult decât se potrivește pe o singură linie, PipeDream va aranja automat textul pentru dvs.

® Reveniți la Index apăsând tasta IindexI. Scrisoarea dumneavoastră va fi păstrată ca activitate suspendată; reveniți la el apăsând din nou DP.

Acum sunteți gata să continuați cu exemplele de utilizare a Z88 din secțiunile următoare.

A1

A1

1 Dragă

.A 11,1,11

text

eu

eu

10

Secțiunea Unu - Noțiuni de bază

Opriți

De obicei, nu este nevoie să vă faceți griji cu privire la oprirea Z88.

K nu introduceți nimic timp de câteva minute, aparatul se va opri automat pentru a economisi energie.

Ar trebui să opriți întotdeauna Z88 înainte de, de exemplu, să îl transportați într-o servietă. Acest lucru se datorează faptului că tastele pot fi apăsate, perturbând ceea ce făceai în mijlocul sau ținând Z88 pornit și irosind bateriile.

Pentru a opri apăsați simultan ambele taste IshiftI.

Pentru a porni Z88 din nou la orice | timp, apăsați simultan ambele taste Ishiftî. |

eu

Aplicațiile și ferestrele pop-down Z88

Z88 vine cu două tipuri de programe încorporate, numite aplicații. și popdown-uri. Pentru cea mai mare parte a muncii tale, probabil vei folosi

• aplicații, pentru scrierea textului, stabilirea calculelor financiare, sau

organizez informatii si intalniri.

Ferestrele pop-down îndeplinesc sarcini mai simple și sunt echivalente cu instrumentele desktop I. Acestea pot fi apelate din orice aplicație oricând

nevoie de ele, iar în cazurile ceasului cu alarmă, calculatorului și calendarului, voi fi, în general, cel mai util pentru a face o verificare sau înregistrare rapidă a

informație. Deci, în mijlocul tastării unei litere, de exemplu, ați putea folosi Calculatorul pentru a efectua un calcul rapid și apoi să revin

imediat la scrisoare.

I Puteți păstra simultan mai multe documente neterminate în Z88: când

. revii la unul dintre ei pentru a continua să lucrezi la el, totul va fi

• exact cum ai lăsat-o. Z88 este conceput pentru a vă lăsa liber să faceți lucrurile în orice ordine doriți și oricând doriți. Face treaba,

i şi vă lasă liber să continuaţi cu gândirea.

I Următoarele pagini vor oferi o imagine de ansamblu asupra aplicațiilor Z88

și popdown-urile pot face. TUTO^AL, în secțiunile doi, trei și

I Four, apoi oferă descrieri mai complete ale fiecărei aplicații și pop-down,

cu exemple de utilizare a acestora.

Aplicațiile Următoarele aplicații sunt furnizate în Z88:

I Crearea documentelor - PipeDream

I O mașină de scris vă poate permite să introduceți text, corectând greșelile ca dvs

tastați-le și subliniați textul, dar de îndată ce trebuie să faceți

Revizuirile , inevitabil trebuie să reintroduci părți din ceea ce ai deja

scris.

eu

în PipeDream poți efectua corecturi de probe, operațiuni de sortare, I și calcinări complexe cu câteva apăsări de taste, fără a fi nevoie să

reintroduceți orice text.

eu

eu

Unele facilități, cum ar fi capacitatea de a muta blocuri de text, vor fi | familiar pentru oricine a folosit deja un alt procesor de text. Alte caracteristici, cum ar fi capacitatea de a pune o listă de articole în ordine numerică sau | capacitatea de a efectua calcule pe tabele de valori, se găsesc în mod normal doar pe piese de software specializate special concepute pentru aceste sarcini i.

Organizarea timpului - Jurnal I

Programul Jurnal oferă o modalitate rapidă de organizare a evenimentelor și ! păstrarea informațiilor de zi cu zi, cum ar fi cheltuielile. La fel ca un jurnal de pe desktop, există o pagină pentru fiecare zi, pe care poți scrie angajamente și | alte informații. Dar jurnalul Z88 ține cont și de riscul că ați putea dori să găsiți ceva ce ați notat într-un |

ocazie; dacă nu vă amintiți nici măcar luna unei anumite expoziții, căutați „expoziție” și Jurnalul va găsi pagina pentru | tu. De asemenea, puteți imprima intrări de un anumit tip, troliul ușurează producerea declarațiilor de cheltuieli sau a foilor de lucru. |

Scrierea unui program - BBC BASIC

Z88 vine complet cu limbajul de programare BBC BASIC care vă va permite să programați computerul pentru a efectua secvențe de instrucțiuni I. De exemplu, dacă doriți să procesați niște date statistice complicate sau să convertiți formatul unui fișier, cel mai simplu mod de a face | pot fi să scrieți un program folosind BBC BASIC.

I BBC BASIC este, de asemenea, un limbaj ideal pentru a învăța să programați și multe cărți despre programare sunt disponibile pentru a fi folosite cu acesta. |

Vorbind cu un alt computer - Terminal |

Aplicația Terminal vă permite să stabiliți o conversație cu . alt computer, folosind standardul VT52. Cu un modem, cutii vă vor permite să accesați baze de date de informații printr-o linie telefonică.

Creați un driver de imprimantă - PrinterEd

Aplicațiile vor imprima pe orice imprimantă serială conectată la Z88, dar pentru a utiliza pe deplin capacitățile unei anumite imprimante, cum ar fi special | fonturi și caracteristici de evidențiere, poate doriți să vă creați propriul driver, selectând caracteristicile pe care le doriți. Aplicația PrinterEd i face din aceasta o sarcină simplă.

eu

eu

i Aplicațiile și ferestrele pop-down Z8813

I Popdown-urile Popdown-urile sunt programe la care puteți apela dintr-o aplicație

efectuați un serviciu fără a vă întrerupe de ceea ce faceți.

eu

Gestionarea resurselor - Index

I Meniul pop-down Index este cheia pentru toate celelalte aplicații Z88 și

■ popdown-uri. De aici puteți apela orice altă aplicație sau pop-down sau

' reluați o activitate pe care ați suspendat-o cu o ocazie anterioară. Indexul

. alo conține Card Manager, care arată ce carduri de memorie sau

• aplicațiile plug-in sunt prezente în Z88 și vă permit să introduceți sau

Scot cardurile.

Efectuarea de calcule rapide - Calculator

eu

Puteți folosi Calculatorul pentru a face calcinări rapide - chiar dacă sunteți

Sunt în mijlocul de a face altceva la momentul respectiv. Featinele sale includ

zece memorii și o facilitate de conversie a unităților. Deci, pentru exaram;.·', poți

Convert de la litri la galoane cu câteva apăsări de taste.

I Căutând datele - Calendar

. Calendarul înseamnă că vă puteți planifica întâlnirile pentru

» săptămâni de cocsare dintr-o privire; și când trebuie să faceți o înregistrare în jurnal,

puteți folosi Calendarul cu Jurnalul pentru a găsi ziua dorită

I imediat (vezi p. 68 pentru detalii).

I Cunoscând timpul - Ceasul

I Ceasul vă va arăta ora și data instantaneu, fără dvs

trebuind să privești în altă parte de la orice altceva faci.

I Toate fișierele și activitățile suspendate sunt etichetate cu ora și data, deci

Sunt sigur că ați setat ceasul înainte de a utiliza Z88.

I Amintirea întâlnirilor - Alarmă

Aplicația Alarmă vă permite să configurați un^număr de al^m

Amintesc , cu o oră dată și, dacă este necesar, o dată. Fiecare renimder poate

includeți un mesaj și mementourile pot fi programate pentru a vă alerta la

Am aceeași oră în fiecare zi, lună sau alt interval. Puteți chiar să setați

alarma la un program.

eu

eu

Lucrul cu fișiere - Filer

Filerul vă oferă acces la sistemul de arhivare Z88, unde puteți stoca documente și programe BBC BASIC în memoria RAM Z88 sau pentru stocare mai permanentă pe o EPROM. card. Deși sistemul de fișiere acceptă o structură de directoare ierarhică flexibilă, pentru aplicații simple directoarele pot fi ignorate.

Personalizați panoul Z88

Panoul este un set de comenzi pentru Z88, care vă ajută să personalizați modul în care tastatura, sistemul de fișiere, sunetul și interfața serială funcționează la propriile preferințe.

Transferarea fișierelor pe alt computer - Import/Export

Meniul pop-down Import/Export vă permite să transferați documente către sau de la un alt computer, folosind un set simplu de comenzi.

Înainte de a încerca o aplicație pe Z88, trebuie să fii familiarizat cu conceptele de bază care sunt comune tuturor aplicațiilor. Acestea implică selectarea a ceea ce doriți să faceți, fie că este vorba de ^n aplicație sau de a efectua o operațiune în cadrul unei aplicații, și apoi de a-l rezolva cu comanda corespunzătoare de la tastatură.

Tastatura

Tastatura Z88 arată ca o tastatură normală de mașină de scris, cu aranjamentul familiar qwerty al literelor.

1 ESC I 1 '; @ 2 3|ITI 4I 5и 6ЛI &1I Ί| Γ JL·......
Il8II.? .....I oo IΠDEL
TAB ï QiW ÍE lRTf Y ÍJ S1OP :{ 1 [1} :] .E § N ® Ί T Ì
o AS ïd IF Í Gs h 1J :KL ;t:· ; £ ;E 1 : R 1
SHIFT ZXi C5 VB ▬ N1 µ ▬ :: /7 Ş SHIFT
û |||
INDEX MENUHELP□ ■ ...J...H...)■))
BLOCARE MAJUSCULE : ï0

Există câteva taste suplimentare pe fiecare parte a tastaturii care au funcțiile speciale explicate mai jos.

Tastele cu litere și cifre

Apăsați singur tastele cu litere pentru a da literele mici sau cu IshiftI pentru a obține capitate. Puteți obține majuscule fără a fi nevoie să țineți apăsat [shift] apăsând IcapslockI - vezi mai jos.

Apăsați tastele numerice de pe rândul de sus al tastaturii pentru a da cifrele sau cu IshiftI pentru a da s^milolul deasupra fiecărei cifre de pe tastă.

Rețineți că, spre deosebire de unele mașini de scris, litera 0 este destul de diferită ca semnificație de cifra 0, iar litera 1 (L minuscule) de cifra 1.

eu

În partea stângă a tastaturii:

[ESCI va anula în mod normal ceea ce faceți în prezent și va reveni la punctul cel mai potrivit chiar înainte.
[TÃB] este ca tasta de tabelare a unei mașini de scris. Folosiți-l pentru a crea coloane de figuri sau pentru a aranja tabele.|
[MEÑÜ1 vă permite să selectați care dintre operațiunile lui Z88 doriți să efectuați. afară. Acestea sunt explicate mai detaliat în secțiunea Utilizarea meniurilor la· p. 20.
[ÍÑDEXl vă va întoarce la Index din cadrul unei aplicații.
[HËLPI vă oferă o afișare de informații despre acțiunea pe care o desfășurați în prezent. Informațiile Fabuler sunt apoi disponibile pe subiecte conexe.|

□ introduce o scurtătură pentru a apela o aplicație sau un popdown.|
0 introduce o scurtătură pentru efectuarea unei operații în cadrul unei aplicații i sau popdowr . O listă cu cele mai utile dintre aceste operații este dată pe „Cardul de funcții cu o singură tastă, deasupra tastaturii Z88.j În partea dreaptă a tastatură:
[DEL] ^ elimină ultimul caracter pe care l-ai tastat la tastatură.
IenterI se tastează în mod normal la sfârșitul unui rând pentru a confirma ceea ce tocmai ați introdus sau pentru a merge la începutul rândului următor, cum ar fi carnage ret^n| pe o mașină de scris.
D. 0, O, O mutați cursorul în sus, în jos, la stânga sau la dreapta pe ecran.' Moduri de blocare majuscule" Sunt disponibile două moduri de blocare majuscule, care determină modul în care funcționează tasta 1 IshiftI. Modul selectat este indicat printr-un simbol în colțul din dreapta jos al ecranului. Starea modului de blocare majuscule1 este stocată cu fiecare aplicație, astfel încât să puteți, de exemplu, să păstrați un mod configurat pentru PipeDream și altul pentru BASIC. Funcționarea fiecărui mod este după cum urmează:

eu

eu

eu

Eu <>[CAPSLOCK| selectează modul Normal Caps. Tastele cu litere dau majuscule, indiferent de

tasta [SHiFTj. Afișează:

1 CHP5

I alcAPSi-OCKl selectează modul majuscule inversate, dând litere mari în mod normal și mai mici-

caz cu tasta IshiftI. Afișează:

1 CQpS

[CapslockI pornește și dezactivează modul selectat.

Personaje speciale

I O ' dă (accent grav), iar ESPACE dă un spațiu exact,

Am afișat ca „...”.

I Ștergerea tastaturii

Tastatura trebuie ținută fără praf prin curățarea periodică

I cu o cârpă umedă, fără scame, sau un burete. Solvenții nu trebuie utilizați.

eu

eu

eu

eu

Indexul

Meniul pop-down Index vă permite să apelați aplicațiile sau ferestrele pop-down Z88 sau să reveniți la orice activitate la care lucrați anterior.

Pentru a vedea ecranul Index în orice moment, apăsați pe [index! tasta din stânga jos a tastaturii. Pentru a reveni la o aplicație din Index, apăsați 1^.

Componentele ecranului Index sunt identificate mai jos:

Lista de meniu

Activitati suspendate

indicator CLI

Simbol de alarmă

Afișează aplicația curentă Listează activitățile care sunt sau numele pop-down și păstrate în mașină.

Afișează când Comanda Clipește pentru a indica când Interpretul de linie este activ o alarmă este activă.

Aplicații și ferestre pop-down

Afișarea secvenței de taste

Simbol baterie descărcată

Starea majusculelor

Vă permite să selectați și să introduceți o aplicație sau un pop-down.

Afișează secvențele de taste 0 sau □ pe măsură ce le introduceți.

Apare când Afișează care majuscule

bateriile trebuie schimbate. modul de blocare este activ.

Marginea din dreapta a ecranului este rezervată pentru informațiile de stare din sistemul de operare Z88. Afișează OZ când Z88 este gata de utilizare.

Introducerea unei aplicații

Pentru a intra într-o aplicație sau într-un pop-down, trebuie pur și simplu să-i selectați numele din meniul APLICAȚII mutând bara de evidențiere în sus și în jos cu tastele cursor D și O :

Jurnal	DD
PipeDream	DP
DE BAZĂ	□B
Calculator	DR
Calendar	□C
Ceas DT	
Al^in	DA
Filer	OF
PrinterEd	DE
Sistem de operare panou	
Terminal	□v
Imp-Export	DX

Când bara ajunge în partea de jos a ecranului, lista derulează în sus pentru a afișa opțiunile rămase. După ce ați selectat-o pe cea dorită, apăsați tasta Ienter pentru a o introduce.

Crearea unei noi activități

Introducerea PipeDream sau BBC BASIC din lista Index APPLICATIONS creează un document nou, gol.

De exemplu, pentru a intra în PipeDream, începând cu un nou do^anent gol, mutați bara de evidențiere până când este selectată P ip eD re aм și apăsați tasta IenterI; veți vedea apoi ecranul PipeDream:

PIPEDREAM RI BLOCURI CURSOR

EDITARE FIȘIERE

OPȚIUNI DE DISPOSARE

IMPRIMARE

.R

• B .

. C.........D...........E........+F

' uncie

Activități suspendate Dacă revii la Index după ce ai creat un document în PipeDream (sau ai scris un program în BBC BASIC), activitatea ta va fi suspendată și o vei vedea listată în lista ACTIVITĂȚILOR SUSPENDATE. Aceasta arată ora și data la care ați lucrat ultima dată la documentul sub titlul când a fost suspendat și dacă a fost dat un nume d^armentului (cu comanda PipeDream <>FC sau <>FL sau BASIC * NAM E co^mand), numele va fi afisat in colo^^ul intitulat REF. Puteți păstra câte activități suspendate de PipeDream și BBC BASIC doriți, sub rezerva memoriei avaftaftle. Reintroducerea unei activități suspendate Puteți reintroduce o activitate suspendată selectând-o din lista de ACTIVITĂȚI SUSPENDATE. Mutați bara de evidențiere cu tasta O dacă este necesar, apoi apăsați tasta fntfr. Ca alternativă, apăsând □P sau DB în mod repetat, va intra pe rând fiecare activitate PipeDream sau BBC BASIC. Activități de ucidere - <>KILL Fiecare activitate suspendată, desigur, consumă puțin spațiu de memorie; unele pentru documentul la care lucrați, plus o mică suprasarcină necesară aplicației. Prin urmare, puteți închide activitățile la care nu mai trebuie să lucrați pentru a elibera spațiul de memorie. Salvați mai întâi d^armentul (sau programul) dacă este posibil să aveți nevoie de el din nou. Pentru a elimina o activitate suspendată, selectați-o din lista ACTIVITĂȚI SUSPENDATE cu cursorul și tastați <>KILL. Activitatea va fi eliminată din listă și orice lucru (sau program) asociat cu aceasta se va pierde. Utilizarea meniurilor Aplicațiile Z88 și unele popdown-uri folosesc meniuri pentru a vă arăta ce operațiuni sunt disponibile în orice etapă și pentru a vă oferi o modalitate simplă de a alege pe cea pe care o doriți dintre ele. În concordanță cu filozofia lui Z88, meniurile vă eliberează de a fi nevoit să vă amintiți secvențele criptice de comenzi care urmează să fie tastate de la tastatură și vă permit să faceți ceea ce doriți cât mai repede posibil. Elementele din fiecare meniu se referă la un anumit tip de operație. De exemplu, toate operațiunile legate de imprimare sunt listate într-un meniu PRINT. Titlurile meniului sunt afișate în Lista de meniuri, care este afișată în partea stângă a ecranului sub numele aplicației sau meniul pop-down.

Pentru a utiliza meniurile trebuie să:

® Selectați meniul dorit din lista de meniuri.

@ Selectați operația pe care doriți să o efectuați din meniul respectiv.

® Executați operația.

Acești trei pași sunt explicați acum mai detaliat.

Selectarea unui meniu

Ca exemplu de utilizare a meniurilor, încercați să utilizați meniurile din aplicația PipeDream. Mai întâi introduceți PipeDream din Index așa cum este deja descris.

Meniurile disponibile în orice aplicație se află în partea stângă a ecranului, sub numele aplicației.

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

De exemplu, meniurile din PipeDream sunt date sub titlul pipe dream. Fiecare titlu se referă la un tip de operație pe care o puteți efectua cu PipeDream. De exemplu, primul meniu, meniul BLOCURI, conține operațiuni pe care le puteți efectua asupra unui bloc de text.

Apăsarea tastei [mënûI va afișa acest meniu, iar blocurile vor fi evidențiate cu litere aldine în Lista de meniu. Pentru a vedea un meniu mai jos în listă, apăsați tasta ImenuI până ajungeți la el. Dacă treceți de meniul dorit, continuați să apăsați tasta ImenuI până când se întoarce în partea de sus a listei.

PIPEDREAM ■WJ Search<>BSEWord Count<>BWC oz
BLOCĂ sau Înlocuiește<>BRPNew<>BNEWRDVRNCE
CURSOR Copiere<>BCNext Match<>BNMRecalculați
EDIT Moue<>BM SELECT
FIȘIERE Șterge<>BD
LAYOUT SO rt<> ACȚIUNEA BSD
OPȚIUNI Replica<>BRE
TIPRIȚI CURVA

De exemplu, pentru a selecta meniul FILES, trebuie să apăsați tasta Imenu] încă de trei ori. Puteți verifica oricând ce meniu este afișat după titlul îngroșat în Lista de meniuri.

VIS IREAL

BLOCURI

EDITARE CURSOR

FIȘIERE

OPȚIUNI DE DISPOSARE

IMPRIMARE

„FC

Nane

Fișierul următor Anterior. File Top File BottoPl File

❖ FN 0FP oFT ❖ FB

rilililDiUJ ADVANCE Φ '°' -fr SELECT

ACȚIUNE

ITfti

RELUA

oz

eu

Selectarea unei operații

Selectați un element de meniu mutând bara de evidențiere cu (tastele cursor O OuD până când operația dorită este evidențiată. |

Executarea operațiunii |

Pentru a efectua operația înțeleasă, apăsați pur și simplu tasta Ienter. i

De exemplu, în exemplul de meniu BLOCKS prezentat mai sus, apăsați tasta .

Introduceți tasta pentru a efectua operația Mark Block. eu

Opțiuni I

Multe operațiuni vă oferă o listă de opțiuni înainte de a efectua efectiv | co^manda. Co^manda Salvare, din meniul FIȘIERE, este un exemplu;

apăsați D pentru a evidenția comanda Salvare. Când apăsați tasta Ienter | veți vedea următoarele solicitări:

Niciun fișier de salvat
Salvați numai intervalul de coloaneNr
Salvați selecționarea ionofrowsNr
Salvați blocul narked nr
Salvați textul simplu nr

în cutii, puteți pur și simplu să introduceți un nume de fișier, cum ar fi I

O parte din fișier pentru a salva Myf ilei|

și apăsați tasta IenterI pentru a efectua Salvarea. eu

I Celelalte opţiuni din co^mmund Salvare au doar două posibilităţi

fiecare, da și nu. Tu alternați între ele în două diferite

I moduri:

I CD Tastați Y pentru Da și N pentru Nu, după caz.

I ® Utilizați Următoarea Opțiune sau <>J co^mund pentru a afișa alternativa

valoare. (Cu opțiuni care au valori specifice, <>J va restabili

I implicit; consultați Setarea opțiunilor, p. 103, pentru mai multe detalii.)

I Evadând dintr-o operație

Dacă decideți să nu efectuați o operațiune din meniu, apăsați tasta

Tasta [esc] și meniul va dispărea de pe ecran.

I S-ar putea să vă ia ceva timp pentru a vă familiariza cu utilizarea meniului

operațiuni pentru a-ți îndeplini dorințele, dar odată ce ai stăpânit meniurile

Veți putea folosi toate aplicațiile de pe Z88 fără

dificultate.

eu

1 Scurtături - Meniurile facilitează localizarea a ceea ce doriți să faceți, chiar dacă nu sunteți

. familiarizat cu o aplicație. Dar cu puțină experiență vei găsi

• știți exact ce operație doriți să efectuați, și la fel

apreciați scurtăturile care vă permit să efectuați o singură acțiune

Eu fără să trec printr-un meniu.

I Fiecare operație poate fi apelată prin tastarea tastei speciale (numite

„diamond”), urmat de o succesiune de una sau mai multe litere. Cand tu

Tastesc o secvență O, operația va fi efectuată instantaneu, indiferent

ce făceai în aplicație. Dacă nu păstrați cheia

■ menţinut apăsat în timp ce introduceţi o secvenţă O, literele sunt afişate

1 în partea dreaptă a ecranului, ca reamintire.

I Comenzile rapide sunt afișate în fiecare meniu, astfel încât să vă puteți referi la ele dacă

necesar. De exemplu, scurtătura pentru operația Salvare, afișată pe

I meniul FILES de mai sus, este <>FS. De asemenea, cea mai utilă dintre aceste operații

sunt afișate pe lista de funcții ale tastelor ^wve tastatura Z88.

Notă: În mod normal, und □ pot fi utilizate fie ținându-le apăsate

În timp ce tastesc secvența sau prin apăsarea și eliberarea lor și apoi

tastând secvența. Există două excepții de la aceasta; acestea sunt ESC

■ și DESC unde trebuie ținute apăsate.

Editarea liniilor

oo

ml]

[SHÌFTÌml

<>D

<>T

În majoritatea situațiilor în care introduceți o linie de text în Z88, cum ar fi Ca răspuns la o solicitare, următoarele co^rnands sunt disponibile pentru a face corecții și modificări la ceea ce introduceți:

mută cursorul la stânga și la dreapta

mută cursorul la începutul sau la sfârșitul unei linii

șterge caracterul anterior

șterge caracterul din poziția cursorului

șterge până la sfârșitul liniei

șterge un cuvânt

Stare de memorie scăzută

Când aproape ați umplut memoria Z88, cu aplicații sau date, selectarea meniului de comenzi este dezactivată automat pentru a economisi memoria. Bara de evidențiere dispare, iar afișarea promptă, în partea dreaptă a tuturor ecranelor de meniu, se modifică pentru a indica faptul că comenzile de meniu nu mai pot fi selectate cu tastele cursor:

ADVANCE oz
MEMORIE
SCĂZUT

RELUA

În starea de memorie scăzută, scurtăturile co^mand trebuie utilizate până când suficientă memorie a fost eliberată din aparat.

Resetare soft și hard

Resetare soft

În situația puțin probabilă în care Z88 nu răspunde la nicio intrare de la tastatură, i se poate da o resetare soft. Cutiile vor elimina toate aplicațiile care rulează în Z88 și vor șterge orice spațiu de lucru temporar utilizat de sistemul de operare, dar ar trebui să păstreze toate fișierele.

eu

I Pentru a efectua o resetare soft, apăsați butonul de resetare de două ori. Afișajul va apărea pentru scurt timp

spectacol

eu

RESETARE SOFT iii

I si apoi revin la Index. Sistemul de operare face tot posibilul

Rețin fișierele ah în memoria internă sau externă și, de obicei, reușesc.

I Resetare completă

Resetarea completă inițializează complet Z88, ștergând toată memoria. pierzând tot

I fișiere, și resetarea ceasului. Hard reset este describan: în Ini lialize the

Z88, p. 8. După o resetare completă, afișajul Z88 va fi afișat

eu

HARD RESET iii

' Ajutor Z88 conține un sistem de ajutor cu informații foarte structurate

■ multe operaţiuni şi facilităţi oferite de maşină. Problema

* Utilizatorii noi ai unui computer se confruntă adesea cu faptul că trebuie să afle cum să facă ceva, dar nu sunt foarte siguri unde să caute. Sistemul de ajutor Z88

• depășește această problemă, permițându-vă să „răsfoiți”, de la informații de ajutor pe un subiect la informații despre altele conexe care ar putea, de asemenea

Vă ofer informațiile necesare. Informațiile de ajutor sunt limitate

aparatul de bază, dar există prevederea extinderii acestuia cu un card de aplicație Help I.

Primesc ajutor

■ Pentru a afla informații despre un anumit subiect, tot ce trebuie să faceți este să apăsați tasta [helpI din partea stângă jos a tastaturii. The

. Sistemul de ajutor vă va oferi apoi automat informații din meniu sau

■ operarea în cadrul aplicației pe care o utilizați în prezent.

I Navigarea în Ajutor

I Tastele cursor ODD și |ajutor| cheia vă permite să obțineți mai mult

informații, așa cum se arată în ecranul Ajutor.

eu

Revenind la cererea dvs

'   Pentru a ieși din sistemul de ajutor și a reveni la aplicația dvs., apăsați tasta

■   [Tasta Esg.

26

TUTORIAL

eu

28

TUTO^RIAL

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

Secțiunea a doua folosind PipeDream

Această secțiune vă va familiariza cu toate facilitățile esențiale oferite de PipeDream, printr-o serie de trei exemple simple:

• Proiectați o invitație la petrecere, folosind facilitățile de editare a textului și aspectul paginii de la PipeDream.

■ Configurați o listă de nume și adrese, folosind capacitatea PipeDream de a organiza informații.

■ Calculați cheltuielile de acasă, folosind facilitățile PipeDream pentru a lucra cu tabele de cifre.

Se pornește PipeDream

Înainte de a încerca exemple de aplicații folosind PipeDream, această secțiune arată cum să porniți PipeDream și introduce conceptele fundamentale necesare pentru înțelegerea modului de lucru cu acesta.

Mai întâi porniți PipeDream cu un document gol din Index. Pentru a face acest lucru:

h nu sunteți deja în index, apăsați |№EX| cheie.

G)

Apăsați tasta Ienter pentru a intra în PipeDream.

Coordonatele slotului

Chenar de sus

Coloana cursorului

Marginea din dreapta

Marginea din dreapta a textului introdus în document.

Coloana care conține cursorul este indicată prin puncte apropiate pe marginea de sus.

Coordonatele coloanei și ale rândului slotului care conține în prezent cursorul.

Marchează pozițiile caracterelor pe ecran și titlurile coloanelor.

Selectați PipeDream din lista INDEX APLICAȚII. Apăsați O pentru a vă deplasa în lista APLICAȚII, dacă este necesar, și apăsați .Q. sau D până când P ip eD re af'l este afișat evidențiat.

Veți vedea ecranul de deschidere PipeDream, confirmând că ați selectat aplicația PipeDream.

Numărul rândului

Cursor

Marcator de sfârșit de text

Harta de afișare a paginii

Numărul rândului sau al liniei din document.

Un bloc intermitent care indică unde va apărea textul pe măsură ce tastați.

Indică partea de jos a acestei zone a documentului de pe ecran.
afișează o hartă a

text pe pagina curentă.

Pentru claritate, diagramele ulterioare din acest capitol arată doar porțiunea centrală a ecranului.

Harta de afișare a paginii

Harta de afișare a paginii vă oferă o vedere de ansamblu a paginii curente a documentului la care lucrați în PipeDream. Fiecare caracter din document este reprezentat de un singur punct pe hartă, permițându-vă să vedeți aspectul întregii pagini și, h necesar, să ajustați aspectul pentru a îmbunătăți aspectul.

În orice moment, liniile de pe hartă corespunzătoare celor afișate pe ecranul PipeDream sunt indicate printr-o bară verticală în partea dreaptă a hărții:

Liniile afișate pe ecranul Z88

Eu

■ Structura lui PipeDream Pentru a utiliza cât mai bine PipeDream, este important să înțelegeți câteva elemente de bază

principiile modului în care sunt construite elementele PipeDream.

I Rânduri și coloane

I Fiecare doc^ent este împărțit în rânduri sau linii, numerotate 1, 2, 3 ... etc, și

una sau mai multe colin, etichetate cu literele A, B, C ... etc. Inițial

Documentul are 6 coloane, etichetate de la A la F, fiecare având 12 caractere

lat, dar sunt disponibile comenzi pentru a modifica lățimea

I coloane individuale sau pentru a modifica numărul de coloane.

eu

eu

Panoul unui document situat pe un rând și o coloană se numește slot. La un slot se face referire prin eticheta coloanei și numărul rândului său; de exemplu, următoarea diagramă arată slotul D3 evidențiat de bara de evidențiere:

D3

1

2

3

4

5

6

IIIIIIIIIIIIIII

IB III

I iC.

. DIIIIIIIII

eu iE eu

IJF

Coordonatele slotului care conține cursorul sunt afișate în partea de sus | stânga ecranului PipeDream și coluninul. care conține cursorul este marcat de puncte apropiate de pe marginea de sus. |

Marginea din dreapta este indicată de ..J. simbol pe marginea de sus,
|

iar în mod normal toate col^niile au marginile din dreapta la marginea din dreapta a ecranului. |

O mare parte din puterea și flexibilitatea PipeDream provine de la cele două. diferite tipuri de sloturi pe care le puteți crea și combina într-un singur "

dormit: sloturi de text și sloturi de expresie. Fiecare tip de slot poate conține până la 240 de caractere. eu

Sloturi de text I

Sloturile de text sunt folosite pentru introducerea și editarea textului continuu, cum ar fi corpul unei scrisori, o lucrare tehnică sau un roman.

Când lucrați cu text, col^niile din PipeDream se comportă ca și cum ar fi pe straturi diferite, ca niște foi separate de hârtie suprapuse. De exemplu, formatul inițial al coloanei poate fi reprezentat de următoarea diagramă:

Text

inc riluf'l n A

Text în c

i

slunn B 1 1
Text i π c o l uf'l n C
Text în cjlunn D
Text ifl cfl E
Text în
coluf'ln F

Textul introdus în colu^ A se comportă ca și cum ar fi pe stratul de jos, care are 72 de caractere lățime; va „arăta prin" celelalte straturi, cu excepția cazului în care acestea conțin text sau expresii în același rând.

Textul introdus în colu^ F se comportă ca și cum ar fi pe stratul superior, care are doar 12 caractere lățime

Când textul este introdus într-un slot de text, acesta se va închide automat la începutul următorului rând în aceeași coloană, când cursorul ajunge la marginea din dreapta pentru acea coloană (cu excepția cazului în care împachetarea a fost specificată/a fost oprită).

Formatare

Dacă a fost selectat text justificat, din Pagina Opțiuni, liniile vor fi umplute cu spații astfel încât marginea din dreapta să fie uniformă. Aspectul unui document poate fi modificat pur și simplu prin deplasarea marginii din dreapta și apoi reformatarea textului paragraf cu paragraf.

Prin acordarea fiecărei col^ne de marjă din dreapta diferită, pot fi create coloane independente de text în cadrul aceluiași document. Cu puțină practică, veți descoperi că PipeDream este capabil să creeze layout-uri de pagină cu mai multe coloane destul de complexe.

Sloturi de expresie

Sloturile de expresie, pe de altă parte, sunt folosite pentru a crea tabele cu cifre sau informații, adesea numite foi de calcul. Acestea pot conține expresii matematice, inclusiv referințe la alte intervale din document și funcții științifice.

Principala diferență dintre spațiile de expresie și spațiile de text este că, odată ce ați introdus expresia într-un slot de expresie, ceea ce este afișat în document nu este expresia în sine, ci rezultatul evaluării expresiei. De exemplu, dacă ați tastat 1. 15*3 0 0 într-un slot de expresie, rezultatul 345 va fi afișat în document.

Pentru lucrul cu foile de calcul, puteți face ca sloturile foloase să funcționeze ca sloturi de expresie în mod implicit, setând setarea Opțiuni Text/N^abers la Nrnabers; vezi p. 140.

Amestecarea textului și a expresiilor

Sloturile de text și spațiile de expresie pot fi amestecate în același doc^ent; astfel încât o scrisoare ar putea include un tabel de calcule financiare adăugate automat de către PipeDream, sau un plan de afaceri al companiei ar putea încorpora o foaie de calcul în textul descriptiv pentru a afișa previziunile financiare.

Valorile din spațiile de expresie pot fi incluse în textul formatat din spațiile de text folosind „@-fields”. Acest lucru este convenabil dacă, de exemplu, doriți ca o scrisoare să se refere la rezultatul unui anumit calcul.

Exemplele

Conceptele de rânduri și coloane, sloturi de text și sloturi de expresie și formatare a textului sunt ilustrate de următoarele exemple practice tabee în utilizarea PipeDream.

Proiectarea unei invitații la petrecere

Acest capitol va explica cum să:

I ■ Introdu textul

I ■ Faceți corecții textului pe care l-ați introdus

I · Creați text aldine și subliniat

I ■ Modificați aspectul textului

I ■ Salvează documentul

I ■ Imprimaţi documentul

1 —:—:---

Pornirea PipeDream Acest exemplu arată cum poate fi folosit PipeDream într-un cuvânt tipic-

Prelucrez cererea. Pentru a intra în PipeDream din Index începând cu

un document gol, selectați PipeDream din Index și apăsați tasta IenterI
.

Eu
____
____

I   Tastând textTastați următoarele:

I   Ești invitat la un beano.

.   Observați că cursorul se deplasează la dreapta pe măsură ce introduceți text. Următorul personaj

!   tastați va fi întotdeauna introdus în poziția indicată de cursor.

I   La scurt timp după ce nu mai scrieți, veți vedea harta paginii, pe

partea dreaptă a ecranului, modificați pentru a afișa noul aspect al textului

eu   pagina ta.

eu

eu

eu

A1 _
AI I II IIIII 8 IIIII II IICIIII II IIIIDIIII II IIIIEIIII Ii iiii ..JF
1 You areinui tedto a beano.I

Ștergerea Apăsați tasta [Qfil din partea dreaptă sus a tastaturii, până când cuvântul beano dispare. [Qfil face backspace cu cursorul peste textul pe care l-ați tastat, eliminându-l din pagină.
Încheierea cuvântului Introduceți grupul de cuvânt și apoi continuați să tastați paragraful afișat mai jos. Dacă faceți o greșeală, utilizați tasta [Qfil pentru a o corecta. ^ben tastarea dvs. ajunge la marginea din dreapta, indicată de ..j. simbol pe marginea de sus, continuați să tastați și PipeDream va transporta automat cuvintele la începutul rândului următor. Sunteți invitat la o petrecere pentru a sărbători crearea primului meu document cu computerul Z88. Se va oferi șampanie.
Adăugarea textului   PipeDream începe în modul Inserare, deși aveți și opțiunea de a lucra într-un alt mod numit modul Overtype. Puteți schimba modurile cu comanda Insert/Overtype; vezi p. 119. în modul Inserare, textul este întotdeauna adăugat în poziția indicată de

cursor. Puteți adăuga text pur și simplu deplasând cursorul în punctul în care doriți să fie adăugat textul, apoi tastând. Cursorul este mutat pe do^anent folosind cele patru taste săgeată, O, O, D, D din partea dreaptă jos a tastaturii.

I Poziționați cursorul după cuvântul chaмpag ne, pe a doua linie a

textul pe care tocmai l-ați introdus, apăsați bara de spațiu și adăugați fraza:

eu

si somon afumat

' Textul original se va îndepărta pentru a face loc noului text și

■ cuvintele se vor înfăşura la următoarea linie din marginea din dreapta la

' asigurați-vă că textul modificat este formatat corect.

A2
1Sunteți invitat la o petrecere pentru a sărbători crearea primului meu 2document cu computerul Z88. Șampanie și somon afumat să fie 3Asigurate.

I Începe un nou paragraf

eu

După adăugarea noului text, apăsați tasta Ienter. IenterI mută ^nsorul la începutul liniei următoare.

Apăsați [enter) încă de două ori pentru a lăsa un gol Une și mutați cursorul în jos la rândul 5 din pagină. Introduceți următoarele:

Duminică, 28 februarie, ora 12.

Puteți folosi tasta Ienter pentru a încheia paragrafe, pentru a insera linii goale și pentru a separa elemente într-o listă.

A5

1

2

3

4

5

..............................A ■   BIIIIIIIIIII CD I ■ I) IIIII
■ E ■»■■■■■■ Vou sunt invitați la o petrecere pentru a sărbători crearea primului document cu computerul Z88. Se vor oferi șampanie și somon afumat.

Duminică, 28 februarie, ora 12

ora.·

i+F

eu

40

Secțiunea a doua - Utilizarea PipeDream

Coloane

Pagina la care lucrați este împărțită în șase coloane, fiecare de 12
l

caractere late, afișate de rândurile de puncte și de literele de la A la F de pe marginea de sus a ecranului. Acestea furnizează echivalentul cu pozițiile filelor | pe o mașină de scris.

Cu cursorul pe rândul 5, apăsați [tâb] de exact cinci ori. Cursorul se va deplasa la marginea din stânga a fiecărei coloane la rândul său până când ajunge la | partea stângă a colu^nului etichetat „F”. Observați asta ca cursor

se mută în fiecare slot gol, textul suprapunându-se pe slot.este ascuns. Acum tastați i în text: '

RSVP I

Textul va fi poziționat lângă partea dreaptă a foii, vizavi de textul de pe rândul 5.
F5   1
1 2 3 4 5 II) IIIIIAIIIIIIIIIIIA I 1 IIIIIIII) CIII >
IIIIIIIDIIIIIIIIIIII E.+F Sunteți invitat la o petrecere pentru a sărbători crearea primului document cu computerul Z88. Se vor oferi șampanie și salrnon srnoked. Duminică 28 februarie la ora 12.RSUPI

Puteți trece la poziția anterioară a filei ținând apăsată tasta IshiftI și apăsând [tabI . Încercați să faceți acest lucru pentru a muta cursorul înapoi în coloana A, în partea stângă a ecranului.

Înlocuirea textului

Puteți elimina caractere de la mijlocul unei linii utilizând comanda Delete ' Character co^ pe care o puteți scufunda fie utilizând meniul EDIT, fie ținând apăsată tasta IshiftI și apăsând [Qil.   eu

Acum decizi să schimbi ziua petrecerii în sâmbătă 28   I

Februarie. Mutați cursorul spre S de Duminică cu tastele cursor. Apoi, țineți apăsată tasta IshiftI și apăsați [Qil ; S-ul va fi |

șters. Continuați să apăsați IshiftI[Qil până când cuvântul Sunda y este eliminat.

Apoi, introduceți cuvântul Sâmbătă pentru a-l înlocui. eu

Creați o invitație la petrecere

41

eu

eu

eu

eu

Inserarea unei linii Acum adăugați un titlu la invitație. Pentru a face acest lucru, mai întâi trebuie să introduceți

două rânduri goale în partea de sus a paginii.

Mutați cursorul în sus la prima linie a documentului, rândul 1, cu pressili·. Lt.

Acum dați comanda Insert Row. Puteți face acest lucru fie folosind meniul EDITARE, fie tastând ON. Un gol Une va fi adăugat acolo unde era cursorul, iar liniile rămase ale documentului vor fi mutate în jos pe pagină.

Tastați ON din nou pentru a da două rânduri goale în partea de sus a paginii. Apoi introduceți următorul text:

O petrecere o dată în viață

A1

1

2

3

4

5

6

...........A......... . .
B.........C...........D...........E..........+FA Odată-in - o petrecere pe viață

Sunteți invitat la o petrecere pentru a sărbători crearea primului document cu computerul Z88. Se vor oferi șampanie și somon afumat,

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

Adăugarea de stiluri textului

Linia de jos a documentului nu va fi vizibilă, deoarece se află în partea de jos a ecranului. O puteți face să deruleze în vizualizare mutând cursorul în jos cu .Q. cheie. Mutați cursorul înapoi la linia de sus cu tasta Lt înainte de a continua cu exemplul.

Puteți sublinia expresiile cheie din text schimbând stilul în aldine, subliniate sau cursive. Acest lucru se realizează prin selectarea uneia dintre comenzile de evidențiere din meniul PRINT sau prin tastarea uneia dintre următoarele comenzi de evidențiere:

eu

eu

eu

Co^mandați	codul EffortHighlight
OPU	pentru text subliniat1
OPB	pentru text îngroșat2
OPI	pentru text italic4

Tastați comanda o dată la începutul textului pe care doriți să-l subliniați și dați aceeași comandă la sfârșitul textului pe care doriți să-l subliniați, pentru a reveni la textul normal.

Pentru a accentua titlul invitației, mutați cursorul la începutul titlului cu tasta O. Apoi tastați OPB. Un simbol „2” va fi inserat înaintea textului pentru a indica faptul că a fost inserat un cod de evidențiere 2. Deplasați-vă la sfârșitul titlului cu tasta O și tastați din nou OPB. Un alt simbol „2” va fi inserat. Acum mutați cursorul în jos la următoarea linie cu tasta D și titlul va fi afișat cu caractere aldine pe ecran.

Când mutați cursorul pe linia care conține evidențieri, codurile sunt afișate ca numere evidențiate de la U la Ë, astfel încât să le puteți edita sau șterge, la fel ca orice alte caractere de text. Când mutați cursorul pe altă linie, efectul fiecărei evidențieri este afișat pe ecran, așa cum va apărea atunci când este imprimat. (Textul italic este afișat ca caractere minuscule.)

Modificarea aspectului textului

Puteți modifica aspectul uneia sau mai multor linii de text din documentul dvs. cu una dintre comenzile Aliniere din meniul LAYOUT. De exemplu, pentru a centra o linie de text, mutați cursorul pe acea linie și apoi selectați comanda Aliniere la centru din meniul LAYOUT. Alternativ, puteți tasta OLAC.

eu

Mutați cursorul pe linia care conține titlul invitației la petrecere, dacă nu este deja acolo, și tastați OLAC. Veți vedea că titlul devine centrat pe harta paginii (care vă arată întotdeauna formatul paginii așa cum va apărea la imprimare). Linia reală de text va fi centrată pe document atunci când mutați cursorul pe linia următoare.

A2

1

2

3

4

5

6

.AIIIIIIII

. IBIIIIIIIIIICIIIIIII I

Sunteți invitat la un document cu 288 furnizat.

adică eu

R Petrecere o dată în viață

petrecere pentru a sărbători crearea primului meu computer. Șampanie și somon afumat vor

fi

IIIDIIII

eu

Salvarea documentului După ce ați terminat de lucrat la un document, este o idee bună să-l salvați ca fișier în memoria RAM Z88. Veți putea apoi să-l găsiți din nou fără dificultate la o dată ulterioară și există avantajul suplimentar că documentele salvate în sistemul de arhivare ocupă mai puțin spațiu și sunt mai sigure decât documentele lăsate în PipeDream.

Puteți salva o copie a documentului în sistemul de arhivare Z88 selectând Salvare din meniul F1LES:

I G) Apăsați tasta ImenuI până când meniul FIT.ES este afișat pe ecran.
®Apăsați butonul .Q. pentru a evidenția comanda Salvare.
1 ®Apăsaţi IenterI pentru a selecta comanda Salvare œ^.

Comanda Salvare vă permite opțional să salvați doar o parte a documentului și, prin urmare, vă solicită următoarele întrebări:

1 Naneof fișier de salvatI
1 Salvează numai intervalul de coloaneNr
Salvați selecția rândurilorNr
1 bloc SavenarkedNr
Salvare text simpluNr

Introduceți numele I nvitati on ca nume al fișierului de salvat, deci

că promptul de sus devine

eu

Niciun fișier pentru a salva invitația

I și apăsați IenterI , deoarece cu această ocazie nu trebuie să selectați niciunul dintre

Eu celelalte variante.

. O copie a documentului va fi salvată cu numele I nvi tati on în

I Z88 sistem de arhivare. Veți vedea fișierul I n vi to.t ion listat dacă

Selectez   Filerul tastând DF. Apăsați lÊscl pentru a reveni la PipeDream.

Dacă la un moment dat extindeți Z88 cu un card RAM, puteți salva un

Mă   refer la RAM suplimentară referindu-mă la ea în numele fișierului ca, pentru

exemplu:

eu

: RAM.1/Invi tati on

eu

Încărcarea unui document   Încercați să încărcați înapoi documentul pe care tocmai l-ați salvat folosind I

PipeDream Load co^mand.

Mai întâi ștergeți invitația de la PipeDream dând comanda New

din meniul BLOCURI. Dacă ați modificat documentul de când | l-a salvat, promptul

Suprascrieți textul? '

va fi afișat în partea de sus a afișajului, pentru a vă oferi șansa de a reveni și a salva modificările. Apăsați Y pentru a șterge do^anentul.

Apoi selectați comanda Load co^din meniul FILES. Ca și în cazul lui

comanda Salvare, introduceți numele fișierului în lista de opțiuni |

Niciun fișier de încărcat   Inv i tationl

și apăsați IENTER1 pentru a încărca fișierul. Ar trebui să vedeți invitația exact așa cum ați salvat-o.

Imprimând documentul K aveți o imprimantă conectată la Z88, puteți tipări o copie a invitației cu următoarea procedură:

© Selectați meniul PRINT apăsând tasta ImenuI până când PRINT este evidențiat în Lista de meniu.

® Operația de imprimare poate fi deja evidențiată deoarece este primul element din meniu; în caz contrar, utilizați tastele cursor pentru a o selecta.

® Apăsaţi Ienter] pentru a da comanda Print.

© Apăsați IenterI din nou pentru a ignora opțiunile de imprimare și pentru a imprima invitația.

œ Repetaţi procedura pentru a imprima câte copii doriţi.

eu

eu

eu

O petrecere o dată în viață

Sunteți invitat la o petrecere pentru a sărbători crearea primului meu document cu computerul Z88. Se vor oferi șampanie și somon afumat.

Sâmbătă, 28 februarie, la ora 12 RSVP

eu

eu

eu ____________________

Eu   ^bat mai departe?

eu

eu

Pentru a imprima corect textul aldine și subliniat, poate fi necesar să utilizați Editorul de imprimantă; vezi Secțiunea Nouă - Editorul de imprimantă, p. 187.

Tocmai ați văzut cum Z88 simplifică scrierea textului, corectarea greșelilor, modificarea aspectului și imprimarea unui document.

Z88 vă permite, de asemenea, să compilați un catalog de informații, așa cum este demonstrat în următorul exemplu lucrat.

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

Alcătuirea unei liste de nume și adrese

Acest exemplu arată cum puteți introduce orice tip de informații, cum ar fi un catalog de bibliotecă, un index bock sau bibliografie, sau o listă de nume și adrese în Z88 folosind PipeDream.

Veți învăța cum să:

Introduceți informații

Găsiți orice informație specială doriți

Organizați informațiile

Imprimați toate informațiile sau o selecție dintr-un tabel ordonat

Pregatirea documentului

Deoarece veți introduce liste de informații, mai degrabă decât un bloc de text pentru formatare într-un document, mai întâi ar trebui să modificați opțiunea Wrap din pagina Opțiuni, astfel încât cuvintele să nu se înfășoare în următorul Une când ajung la dreapta- marginea mâinii.

Selectați Pagina Opțiuni tastând 00. Veți vedea un afișaj care arată diferitele opțiuni pe care le puteți selecta pentru documentul dvs. și informații despre dormitor.

Mutați cursorul în jos la opțiunea de înfășurare apăsând D până când cursorul se află vizavi de cuvântul Wrap. Apoi tastați N pentru a schimba valoarea opțiunii de la Y (Da) la N (Nu) pentru a opri complet împachetarea:

```
Text/Nuf'lbers   TInsert on wrapRMarginsi Top0F i leNo File
Borduri    YCalci Huto/ManHHeader2Page1Insert
Justificați      NColUMns/RowscFooter2Free20480
W rap      11Decimai locuri2B o 11 of'l8
Pagina 1enyth    66Minus/BracketsMLLeft0Title
Spațiere între rânduri      1Lead chs.£Header
Pagina de pornire           Trail chs,%Footer
```

În final, apăsați pe [esc! tasta pentru a reveni la document.

i Configurarea titlurilor 1 1 1 1 Înainte de a introduce informații în PipeDream, este o practică bună să configurați titluri pentru a specifica modul în care vor fi aranjate informațiile. Deoarece veți crea o listă de nume și adrese, titlurile vor corespunde pur și simplu numelui și adresei, cu una rezervată pentru informații

suplimentare. Când începeți o foaie nouă în PipeDream, vi se oferă șase coloane, fiecare cu 12 caractere lățime. Deși puteți introduce linii de text mult mai largi decât aceasta în fiecare coloană, lucrul cu informațiile despre nume și adresă va simplifica dacă, în acest moment, faceți fiecare dintre coloanele din document mai lată. Faceți acest lucru cu Width co^in și în meniul LAYOUT. Apăsați tasta ImenuI dacă este afișat meniul LAYOUT. Comanda Lățime poate fi deja evidențiată, deoarece este primul element din meniu;

în caz contrar, utilizați tastele cursor pentru a-l evidenția. Apoi apăsați IenterI pentru a selecta

1 ea. Ca răspuns la solicitarea New width

1 tip

1 24

I și apăsați IenterI pentru a efectua schimbarea. (Puteți să-l ignorați pe celălalt

prompt-Specificați coloana.)

Lățimea coloanei care conține cursorul, colean A, va crește

I la 24 de caractere.

. Acum mutați cursorul în coloană. B apăsând tasta [TÃB1 și repetați

1 procedura de setare a lățimii coloanei. B la 24 de asemenea. Poți, h tu

. doriti, selectati Width co^inand direct fara a trece prin

I meniul LAYOUT, tastând OW.

Continuați până când ați setat fiecare dintre coloanele de la A la F la o lățime de 24

personaje. Observați că atunci când apăsați tasta ÍTÃB1 pentru a ajunge din coloană.

I C la coloana D, documentul se deplasează la stânga pe ecran astfel încât

coloanele D și E apar la vedere fără ca poziția cursorului să se schimbe.

Apoi mutați cursorul înapoi în partea stângă a col^ctn A tastând I OÍTÃB1.

I Tastați următoarele titluri, apăsând tasta ItabI între fiecare

• heading pentru a muta cursorul la începutul coloanei următoare.

eu

Nume [filă]

Adresă [filă]

Orașul [tâbI

Județul [TÃÊ]

Cod poștal ΓταβΙ

eu info

Observați că atunci când introduceți cuvântul Oraș și apăsați tasta Itâb], simbolul derulează spre stânga, astfel încât col^nn cu titlul „D” să apară clar:

Deci, deși puteți vedea doar trei din cele șase coloane din documentul dvs. |

în orice moment, este o chestiune simplă să vă deplasați și să găsiți informațiile dorite. |

Deși ar trebui să fie destul de evident pentru ce veți folosi fiecare dintre primele cinci titluri, s-ar putea să vă întrebați care ar putea fi scopul ultimului titlu I n f' o. Puteți folosi acest lucru pentru a înregistra <

informații despre toate persoanele din lista de adrese, cum ar fi dacă
1

le-ați trimis o felicitare de Crăciun anul trecut, când este ziua lor de naștere, sau orice altă informație pe care ați dori să le puteți recapitula. În următoarele ' exemple câmpul va conţine vârsta persoanei.

Introducerea unor informații Mutați cursorul înapoi în partea stângă a coluam. A tastând O [tâb| .

Apăsați tasta Ienter] pentru a muta (cursorul la rândul 2.

Acum puteți introduce prenumele în slotul A2.

Bell, A

Apăsați tasta ItâbI când ați terminat de tastat numele pentru a muta cursorul în coloana cu adresă, coloana B. Introdu adresa, amintindu-vă să apăsați tasta ItâbI între fiecare articol:

Bell, A ÍTÃB]

2 Ringway ItâbI T ring [fila] Herts [TÃB1

TEI 2LM Ш

24

A3

1 Nane

2 Bell, R

3 eu

R >,,,,I,,,I,,,,I,,,,I,,B«,,,I,,,I,,,,I,,IIII,I|C, Adresa OrasC

2 Ringway TringH

text

Introduceți celelalte nume și adrese indicate mai jos pe Unes 3, 4, 5 și 6 ale documentului dvs. exact în același mod. Desigur, dacă preferați, vă puteți alcătui propria listă. Dacă o parte a unei adrese este prea lungă pentru a se încadra într-o coloană, continuați să introduceți; deși nu veți putea vedea toate informațiile din acel colean, acestea vor fi reținute și vă veți putea referi la ele mai târziu.

De asemenea, asigurați-vă că respectați titlurile din partea de sus a documentului. De exemplu, dacă o anumită adresă nu are nimic care să corespundă unui județ, lăsați acel colean necompletat, astfel încât să puneți codul poștal sub titlul corect. Acest lucru vă permite să căutați un anumit cod poștal, așa cum este descris mai târziu.

Completați tabelul după cum urmează:

Nume Adresă Oraș ȚarăCod poștalInfo
Fii 11. A 2 RingwayTringHertsTEI 2LM24
Lung. C 9 Knott CloseFarnhamSurreyWAY 2GO27
Rover, A 4 Chase MewsKenilworthWarw.K9 WUFI2
Bird, J 27 Wood LaneBathAvonCBI L2314
Hill. Max IO Upper StreetSteepHantsUP 2IT43

Salvarea documentului Deoarece este posibil să fi petrecut ceva timp introducând informații în documentul dvs., este o idee bună să salvați o copie în sistemul de arhivare Z88 în cazul în care pierdeți din greșeală informațiile în timpul experimentelor următoare. Salvați o copie a dormitorului utilizând aceeași procedură ca cea folosită pentru invitația la petrecere. Selectați comanda Salvare apăsând tasta ImenuI până când este afișat meniul FILES. Apăsați tasta U pentru a evidenția Salvare. Apoi apăsați IenterI pentru a da comanda Salvare. Tastați adrese ca nume de fișier de salvat, ignorând celelalte opțiuni,

deoarece doriți să salvați întregul dormitor și apăsați IenterI . O copie a documentului va fi acum salvată în sistemul de înregistrare. Sortarea informațiilor   Acum că ați introdus un tabel cu nume și adrese, ar fi util să le sortați în ordine alfabetică, astfel încât să puteți căuta mai ușor un anumit nume. Mai întâi trebuie să specificați ce parte a documentului doriți să sortați. Mutați cursorul în slotul A2, colțul din stânga sus al tabelului de nume și adrese, folosind tastele iJ și 0 pentru a deplasa în sus și în jos documentul și îîabI și |srift||tab| co^comandă să se deplaseze pe document între coloanele la stânga și la dreapta.

Marcați slotul A2 dând comanda Mark Block din meniul BLOCKS sau tastând OZ.

Când dați comanda, slotul A2 va fi evidențiat pe ecran pentru a indica faptul că a fost marcat:

A2   III 1 B i IIIIIIIII · III Ilh. tk.Dacă IIIIIIL· 1
1 Nane   AddressTownC
3 Lung, C 9 Knott CloseTringH
           FarnnanS
4 Rouer, A 4 Chase MewsKenilworthW
5 Bi rd, J 27 Wood LaneBathA
6 Hill, Max   10 Upper StreetSteepH

Acum marcați colțul din dreapta jos al tabelului cu nume și adrese. Mutați cursorul în jos la rândul 6 și peste la colina F cu   I

tasta ..Q.· și cocranand [TÃB]. Apoi dă comanda Mark Block și din nou. Când ați finalizat a doua comandă Mark Block, |

întregul tabel de nume și adrese va fi selectat și afișat evidențiat pe ecran.

F6

1

2

3

4

5

6

________________________D   > IIIIIIIIII Județ__________________P os tc o de_

Herts Surrey W a rw .

Avon Hants

______________________________'Informaţii

Dacă

F

WAY 2GO K9 WUF

CB1 L23 UP 2IT

Tabelul evidențiat de sloturi este denumit „bloc” și sunt disponibile mai multe comenzi care vor funcționa pe un întreg bloc de sloturi pe care l-ați selectat.

Deplasați-vă înapoi în partea stângă a foii cu <>[тав].

Pentru a sorta blocul de sloturi, utilizați comanda Sortare din meniul BLOCURI. Apăsați tasta [meniu] până când este afișat meniul BLOCKS. Apoi apăsați tasta O până când comanda Sortare este evidențiată în meniu și apăsați [enter] pentru a selecta comanda.

Dorim să sortăm numele și adresele în ordinea alfabetică a numelor, care sunt în colu^ A, așa că tastați A la prompt.

Sortați pe coloana A

și apăsați tasta Ienter pentru a efectua sortarea. (Puteți ignora celelalte solicitări pentru moment.)

Veți vedea că numele și adresele au fost sortate corect în tabel. Puteți șterge blocul marcat dând comanda Clear Mark din meniul BLOCKS sau apăsând OO:

A6 III 1 8 IIIIIIIIIIIIII IL. KIIIIIICI
1 Nane AddressTownC
2 Bell, A 2 RinywayTrinyH
3 Bird, J 27 Wood [aneBathA
4 Hill, Max 10 Upper StreetSteepH
5 Long, C 9 Knott CloseFarnhanS
6 tëover, A 4 Chase MewsKenilworthW

Ați putea, desigur, să sortați informațiile pe un alt titlu specificând un alt colu^n, mai degrabă decât colu^n A, când ați dat comanda Sort. De exemplu, ați putea dori să experimentați sortarea acelorași nume și adrese pe col^nn Oraș sau pe colo^n care conține vârstele oamenilor.
Găsirea informațiilor Ați fi putut introduce mult mai multe nume și adrese decât puținele pe care le-ați stocat deja, fără a rămâne fără spațiu în document. Puteți vedea cât spațiu este disponibil într-un do^anent în orice moment, tastând OO pentru a afișa Pagina Opțiuni. Numărul de caractere de spațiu disponibil este dat după titlul Liber din partea dreaptă a afișajului paginii Opțiuni. Apăsați [Esci pentru a vă întoarce la d^^ment. Într-o listă mare de nume și adrese, ar fi foarte incomod să trebuiască să căutați în listă un anumit nume sau adresă. Din fericire, există o modalitate mult mai rapidă, folosind facilitatea de căutare automată încorporată în PipeDream. Selectați comanda Căutare din meniul BLOCK în mod obișnuit: afișați meniul BLOCK cu tasta ImenuI și utilizați tastele cursor pentru a evidenția Căutare; apoi apăsaţi IenterI pentru a da comanda Căutare. Comanda Căutare afișează un număr de opțiuni care vă permit să specificați exact ce doriți să căutați și dacă doriți să restricționați căutarea la o anumită parte a tabelului dvs. de informații. De exemplu, ați putea dori să căutați adresa cuiva al cărui nume l-ați uitat, dar al cărui nume de creștin știați că este Max. Apoi ați introduce Max față de prima opțiune: String pentru a căuta Max Apăsați .Q. pentru a trece la următoarea opțiune care arată inițial: Căutați numai intervalul de coloaneNu și apăsați Y pentru a modifica valoarea opțiunii la Da și tastați A, pentru a specifica că doriți să căutați numai colu^n A, care conține numele. Opțiunea va citi acum: Căutați numai intervalul de coloaneDa A

eu

t

eu

eu

Ajutor la căutare

Apoi apăsați IenterI pentru a începe căutarea. (Cursorul va găsi instantaneu numele Hil 1, Max, permițându-vă să citiți adresa lui.

De altfel, dacă numele pe care ați ales să-l căutați a găsit mai întâi pe altcineva cu același nume, puteți utiliza comanda Următoarea potrivire din meniul BLOCK pentru a merge mai departe și a găsi următorul articol care conține același nume.

Este o particularitate a modului în care ne amintim informațiile pe care adesea ne putem aminti doar o parte din ceea ce încercăm să ne

amintim. De exemplu, s-ar putea să știm că persoana pe care încercăm să o găsim trăiește într-un oraș numit ceva ca Caxton - sau poate a fost Croxton? Sau din nou, poate că era Foxton. Co^mandul PipeDream Search are două facilități care ajută doar în acest tip de situație.

Puteți introduce simbolurile   în șirul pe care îl căutați, să

reprezintă orice combinație de litere (inclusiv niciuna). Astfel, trebuie pur și simplu să specificați

Șir de căutat

,.#xton

pentru a găsi oricare dintre orașe, Caxton, Croxton sau Foxton sau orice alt oraș care se termină cu „xton”.

De asemenea, puteți specifica simbolurile "? care se vor potrivi cu orice literă sau caracter din șirul pe care îl căutați. Deci, dacă vă puteți aminti doar că numele unui drum avea trei litere, puteți căuta

л?л?л? drum

și ai fi sigur că o vei găsi.

Imprimarea informațiilor

Pentru a tipări informațiile din lista de nume și adrese ca un tabel ordonat, selectați opțiunea Print din meniul PRINT. Apăsați tasta ImenuI până când este afișat meniul РИШТ. Selectați Imprimare folosind tastele cursor, apoi apăsați IenterI pentru a da co^inand.

Deoarece lățimea totală a tabelului de nume și adrese este de 144 de caractere (șase col^ani de 24 de caractere), probabil că va fi prea mare pentru a se potrivi pe lățimea hârtiei de pe imprimanta dvs.; majoritatea imprimantelor o vor face numai

tipăriți 80 de caractere. Prin urmare, va trebui să tipăriți tabelul în două| secțiuni, selectând o gamă de coloane în fiecare caz. Prima dată când dați comanda Print, între opțiunea Imprimați numai intervalul de coloaneNu la Yes tastând Y, urmat de AC, astfel încât opțiunea să citească J Imprimați numai intervalul de coloaneDa A C1 Apoi apăsați [enter! tasta pentru a începe imprimarea. Odată ce acest lucru este terminat, dați | Comanda Print din nou, de data aceasta specificând opțiunea ca Print only range of colunnsYes DF Alternativ, unele imprimante vor imprima până la 132 de caractere; în acest caz, aţi putea să potriviţi întregul tabel pe o singură coală de hârtie reducând mai întâi lăţimea unora dintre coloane folosind comanda Width din meniul LAYOUT.
Imprimând rândurile selectate,   dacă urma să folosiți lista de nume și adrese pentru o fotografie de afaceri mal, este posibil să doriți să compilați o listă selectivă care să conțină numai| numele și adresele

persoanelor care locuiesc într-o anumită zonă. Comanda PipeDream Print asigură acest lucru, permițându-vă să specificați un| test de efectuat pe fiecare rând al d^^mentului. Vor fi tipărite doar acele rânduri pentru care testul reușește.| Specificați testul în termeni de sloturi în rândul 1; PipeDream automat. modifică coordonatele slotului pentru a se referi la rândul corespunzător pe măsură ce testarea continuă prin document. De exemplu, pentru a tipări numele și adresele tuturor persoanelor care locuiesc în Hants sau Surrey, dați comanda Print în modul obișnuit, prin afișarea meniului PRINT și apoi apăsând IenterI pentru a da comanda Print. Apoi mutați ^usorul la opțiunea| Selectați rândurile de imprimatNu| Schimbați valoarea opțiunii în Da, tastând Y și introduceți expresia de selecție i'' Dl="Hants" ! Dl="Surrey"1

eu

' ! simbolul ' înseamnă „SAU”, deci întreaga expresie înseamnă: „Dacă elementul i din slotul D 1 este Hants sau elementul din slotul D 1 este Surrey...”. În rândul 2 testul

se va aplica la D2 și așa mai departe.

I Expresia de selecție poate fi practic la fel de complicată pe cât aveți nevoie,

şi poate include teste pe mai multe col^ani diferite. De exemplu, pentru a

Trimit prin e-mail o fotografie cu informații despre un nou tonic minune pentru păr pe care ați putea să-l doriți

selectați toți bărbații peste 30 de ani din lista de nume și adrese. Expresia

S- ar putea să fiu

I Dl="Londra" & Gl="M" & Fl>=30

I unde Gl a fost o coloană suplimentară care conține M sau F pentru a indica sexul.

Simbolul „&” înseamnă „ȘI” și poate fi folosit pentru a lega mai multe teste

eu impreuna.

eu

Calcularea cheltuielilor cu locuința

Următorul exemplu lucrat arată cum să utilizați Z88 pentru a efectua| calcule numerice. Arată cum ți-ai analiza cheltuielile lunare și ai descoperi ce proporție din venitul tău ai fost| cheltuieli pentru

fiecare. Veți învăța cum să:' ■Introduceți numere și expresii într-un tabel' ■Copiați expresii pentru a salva scrierea1 ■Efectuați calculeI ■Modificați formatul numerelor|
Proiectarea tabelului Veți crea un tabel care arată pentru fiecare dintre lunile din ianuarie până în mai care au fost cheltuielile dvs. cu ipoteca, mâncare, mașină, gaz și electricitate și telefon.| La prima vedere s-ar putea părea că o mulțime de tastare ar fi implicată în amenajarea unui astfel de tabel. Cu toate acestea, după cum veți vedea, toată repetarea este efectuată automat pentru dvs. de către PipeDrearn și de fapt este nevoie de foarte puțină tastare.|
Deplasarea documentului Pentru a configura tabelul de cheltuieli va trebui să fii familiarizat cu| procedura de mutare a cursorului între sloturi (sau coloane) din document. Amintiți-vă că va trebui să utilizați următoarele taste :| ûtommergeți o linie în sus. 0 pentru a deplasa în jos pe o linie' ISHIFTIITABI să treci la slotul anterior la stânga [tãbí să treci la următorul slot la dreapta1 OÍTÃB1 să treci la slotul din stânga

eu

eu

De asemenea, atunci când vă aflați la marginea din stânga a unui slot, apăsând pe O se va trece la slotul anterior din stânga, dacă există unul.

Când lucrați cu un document, puteți utiliza comenzile Prima coloană, Ultima coloană, Partea de sus a coloanei sau Partea de jos a coloanei din meniul CURSOR pentru a vă deplasa la cele patru margini ale documentului într-o singură operație.

Etichetarea tabelului

Acum veți configura etichetele coloanelor și rândurilor pentru tabelul de cheltuieli.

Mutați cursorul în slotul B 1 și introduceți eticheta J an (pentru ianuarie). De asemenea, tastați februarie, martie și aprilie în sloturile Cl la El pentru a completa titlurile coloanelor pentru tabel. Mai târziu ai putea extinde tabelul pentru cifrele pentru un an întreg.

Acum introduceți etichetele rândurilor pentru diferitele categorii de cheltuieli, după cum urmează:

În slot: Introduceți:
Tarife A2
Ipoteca A3
Alimente A4
Masina A5
A6 Gaz/Elect

Titlurile tabelului sunt acum complete. Mutați cursorul înapoi în slotul B2 și tabelul ar trebui să apară așa cum se arată pe următorul ecran:

82 , A +FI!:.1
1 JanF e bM arc hñ P i- ii 1
2 TarifeI
3 Ipoteca
4 Mâncare
5 Mașină
6 Gaz/Elect

eu

Introducerea tarifelor Tarifele din exemplu vor fi de 500 GBP pe jumătate de an. Aceasta va fi împărțită în mod egal între cheltuielile fiecărei luni, dar nu trebuie să împărțiți 500 la 6; PipeDream o va face pentru tine. Trebuie doar să | introduceți expresia 500/6 în slotul B2 (semnul „/” înseamnă împărțire). Cu toate acestea, mai întâi trebuie să specificați că acest slot trebuie să fie un slot de expresie, astfel încât orice introduceți în el să fie evaluat și astfel. alte sloturi de pe masă se pot referi la rezultat. Pentru a face acest lucru, dați comanda 1 Edit Expression din meniul EDIT; alternativ, s-ar putea să vi se pare mai convenabil să tastați OX care are același efect.1 Slotul B2 va fi evidențiat pe ecran pentru a arăta că sunteți| editarea unui slot de expresie, iar cursorul se va muta în centrul liniei de sus a ecranului, astfel încât să puteți introduce o expresie. Tastați| expresia 500/6* și apăsați tasta Ienter pentru a o introduce în slotul B2. Numărul 83.33 va fi afișat aliniat la dreapta în slotul B2.|
Referirea la sloturi Nu este necesar să introduceți expresia tarifelor în celelalte sloturi din rândul 2; puteți indica pur și simplu că doriți aceeași valoare ca slotul B2 prin 1 tastând coordonatele acelui slot. Deplasați-vă în slotul C2 și apăsați OX pentru a introduce o expresie. Apoi tastați B21 și apăsați IenterI. Valoarea 83,33 va apărea în slotul C2. De asemenea, introduceți expresia B2 în sloturile D2 și E2.| De fapt, ați specificat că doriți întotdeauna ca sloturile C2 la E2 să conțină aceeași valoare ca și slotul B2. Deci, de exemplu, să presupunem că vi s-a acordat o reducere a tarifelor la 400 de lire sterline pe jumătate de an. Mutați cursorul înapoi la slotul B2 și tastați OX pentru a afișa conținutul anterior al slotului, 500/6. Șterge | ei, tastând

OD

și apoi tastați noua valoare: 400/6 IenterI Nu numai că valoarea din B2 se va schimba la 66,67, dar și sloturile C2 la E2 se vor schimba, deoarece se referă la această valoare.

Replicarea valorilor În continuare, veți introduce cifra 200 pentru plățile ipotecare pentru cele patru luni. Tastați 200 în slotul B3. Dacă ați uitat să tastați OX când ați introdus cifra, numărul va apărea aliniat la stânga așa cum l-ați introdus. în , acest caz, mutați cursorul înapoi la slot și apăsați OX și apoi IenterI.

Nu trebuie să introduceți aceeași valoare în sloturile C3 până la E3; comanda Replicare o va face automat.

Selectați comanda Replicare din meniul BLOCKS și apăsați IenterI pentru a o executa. Răspundeți la solicitări după cum urmează, apăsând D pentru a trece la următoarea linie după ce ați introdus B 3:

Interval de copiat de la   83

Interval de copiat în C3E3

Asta spune că mergi. pentru a replica valoarea din slotul B3 în intervalul sloturilor C3 până la E3. Apăsați IenterI pentru a da comanda, iar figura 200, 00 ar trebui să apară pe întregul rând, astfel încât tabelul să apară așa cum se arată:

II t

B3   IE:. - --
IIIIIIIII, IA   8. II II III) IIC IlrlIIIIIII DI ·
III MartieAprilI IIIIIIIIIII
1 ianfeb
2 Tarife 66.6766.6766.6766.67
3 IpotecaI200.00200.00200.00200.00

4 Mâncare

5 Mașină

6 Gaz/Elect

Rețineți că până când apăsați tasta IenterI puteți modifica valorile pe care le-ați introdus pentru intervale, deplasându-vă între cele două solicitări cu 0 și D.

Alte cheltuieli

Cheltuielile din celelalte categorii vor tinde să varieze în fiecare lună. Puteți fie să tastați cifrele utilizate în exemplul de mai jos, fie să utilizați cifre din propria experiență. În orice caz, completați tabelul, amintindu-vă să transformați fiecare slot într-un slot de expresie înainte de a intra în figură, sau dacă uitați, după aceea.

A1

AI II II IIIII 8 III

1 ■IanFeb
2 Tarife66,67
3 Ipoteca200,00
4 Mâncare120,00
5 Auto40,00
6 Gaz/Elect100,00

I · IIIIC IIIIIIIIIIDl IIII > IIIIIEIIIIII

Martie aprilie
66,67 66,6766,67
200,00 200,00200,00
130,00 120,00130,00
42,00 44,0046,00
120,00 110,00112,00

eu i+F

Totaluri lunare

Acum veți produce totaluri lunare pentru cheltuieli. Introduceți eticheta TOTAL în slotul A7 și apăsați ÍTÃB1 pentru a muta (cursorul în slotul B7.

Acum apăsați OX și introduceți următoarea expresie: I

suma(B2 86) I

Apăsați tasta Ienter, iar PipeDream va efectua calculul și |

afișați instantaneu suma cifrelor din intervalul sloturilor B2 până la B6; adică ab cheltuielile pentru ianuarie. |

Suma funcției (B2 B6) este o modalitate convenabilă de a scrie echivalentul .

expresie '

B2+B3+B4+B5+B6 I

unde sloturile de adăugat sunt ab într-un rând, coloană sau tabel dreptunghiular.
Replicarea referințelor de slot La fel cum ați replicat valoarea 200.00 de mai sus, puteți, de asemenea, replica o expresie într-un interval de sloturi. Acolo unde expresia conține referințe la alte sloturi, ca în acest exemplu sum(B2 B6), referințele vor fi modificate automat pentru a reflecta schimbarea poziției.

eu

Replicați expresia pe care tocmai ați introdus-o pentru slotul B7 în sloturile C7 până la E7, după cum urmează. Selectați comanda Replicare din meniul BLOCURI și oferiți opțiunile ca:

Interval până la copy de la 87

Interval de copiat în C7E7

Apăsați Ienter și vor apărea totalurile pentru fiecare coloană. Comanda Replicare a modificat automat intervalul B2B6 pentru a oferi totalurile corespunzătoare în coloanele C la E.

h Mutați acum cursorul în slotul C7, veți vedea expresia din acel slot afișată în partea stângă sus a ecranului:

suma(C2C6)

Rețineți că PipeDream elimină spațiile inutile atunci când stochează o expresie.

B7 'Soare(B2B6) .+F IC:. ■ ■■■1
2 Tarife66.676 6.6 76 6.6 716 6,6 7
3 Ipoteca200,00200.00200.00200,00
4 Alimente120,00130.00120.00130,00
5 C a r40,0042.0044.0046,00
6 Gaz/Elect100,00120.00110.00112,00
7 TOTALI526.67558.67540.67554.67

eu

eu ---
-- ----

Cheltuieli procentuale Ca o ilustrare finală a puterii PipeDream în analiza cifrelor,

! vei calcula cheltuielile procentuale reprezentate de

fiecare dintre categoriile din tabel.

eu

Mai întâi tastați eticheta

I Procent

Eu în slotul F1.

' În continuare, găsiți în tabel cheltuielile totale pentru cele patru luni. Mutați la

slot F7, apăsați OX și introduceți expresia

suma (B7 E7)

În loc să tastați referințele B7 și E7, puteți „indica către” fiecare slot I mutând slotul evidențiat cu tastele [tâëI, [shiftI[tâb|, O și O, apoi dați comanda Inserare referință, OK, pentru a intra în |

referințele corespunzătoare, B7 și apoi E7, în linia de editare.

Acum treceți la F2 și introduceți următoarea expresie (care va fi „

explicat într-o clipă) : |

suma(B2 E2)/$F$7 * 100 |

Apăsați IenterI pentru a introduce expresia.

Această expresie este construită după cum urmează:

suma (B 2 E 2) este totalul cheltuit pe rate pentru cele patru luni.

F7 este cheltuielile totale totale pentru cele patru luni. Semnele $ „îngheață” referința, astfel încât atunci când expresia este replicată, |

referința la F7 va rămâne aceeași.

suma (B 2 E 2) I$ F $ 7 este astfel proporția din cheltuielile totale cheltuite cu tarife. ,

suma (B 2 E 2)/$F $ 7 * 100 exprimă această proporție ca procent.

Acum replicați această expresie în sloturile rămase din coloana F dând comanda Replicare din meniul BLOCURI și introducând | opţiunile ca

I Range pentru a copia de la F2

Interval de copiat în F3 F6j

Procentele corespunzătoare vor fi afișate pentru fiecare categorie. i

F2 sum(B2E2)/$F$7*100 IIIIIII CI IIIIIIIIID IIIi iiiiiiii
E +F

1 ianfeb martie aprilieProcent
2 Tarife66.6766.6766.6766.67 ■12.23
3 Ipoteca200,00200,00200,00200,0036,69
4 Alimente120.00130.00120.00130.0022.93
5 Auto40.0042.0044.0046.007.89
6 Gaz/Elect100.00120.00110.00112.0020.27

Calcularea cheltuielilor cu locuința

I Schimbarea formatului Când începeți să utilizați pentru prima dată PipeDream, rezultatele tuturor sloturilor de expresie

sunt afișate cu două zecimale, cel mai util format pentru

Lucrez cu calcule financiare (deși valorile sunt stocate

intern cu precizie deplină).

I Puteți modifica formatul de afișare pentru toate sloturile de expresie din dvs

. document prin modificarea opțiunii Locuri zecimale din Pagina Opțiuni

' sau pentru sloturi individuale cu comanda Decimal Places de pe

I meniul LAYOUT.

De exemplu, tabelul ar arăta mai ordonat dacă procentele ar fi

Am afișat fără zecimale. În primul rând, marcați blocul de sloturi

continand procentele cu urmatoarea procedura:

eu

CD Mutați cursorul la F2 și dați comanda Mark Block pe

meniul I BLOCK; alternativ, tastați OZ așa cum se arată în lista de chei

funcții deasupra tastaturii.

I ® Mutați cursorul pe F6 și dați din nou comanda Mark Block.

1 Blocul care conține sloturile F2 până la F6 va fi acum evidențiat.

I Acum selectați comanda Decimal Places din meniul LAYOUT.

Răspundeți la solicitări după cum urmează:

eu

Numărul locurilor decinale 0

I Fornat plutitorNr

Apăsați IenterI și numerele vor fi afișate fără zecimale.

De asemenea, puteți specifica ca anumite caractere, date în Pagina Opțiuni, să fie afișate înainte sau după anumite numere din document. În mod implicit, caracterele de sfârșit sunt setate la „%”, iar caracterele de început sunt setate la „£”.

t Pentru a afișa semnul „%” după numerele din blocul marcat, dați

Comanda Caractere în urmă din meniul LAYOUT.

eu

De asemenea, puteți afișa un semn „£” înaintea fiecărei valori din tabel. Marcați blocul I de sloturi de la B2 la E7 deplasând cursorul la fiecare dintre aceste sloturi

pe rând și tastând OZ. Apoi dați comanda Personaje principale I din meniul LayOuT.

În cele din urmă, etichetele col^nn pot fi aliniate la dreapta. Marcați sloturile de la B 1 la Fl cu comanda Mark Block, OZ și dați comanda Right Align din meniul LAYOUT.

Apăsați OO pentru a șterge zona marcată, iar tabelul va apărea acum așa cum se arată:

F6 IIIIIIIIIIIA II7*100 IIIIIIIIIB III IIIIIIIICI II IIIIIIIID III IIIIIIIIIE ..FE:. · ·I
1 IanFebMarchAprilProcentaje
2 Preturi66,67£66,67£66,67£66,67£12%
3 Ipoteca 200,00 £ 200 £ i00 200,00 £ 200,00 £ 37 %
4 Mâncare 120,00 £ 130,00 £ 120,00 £ 130,00 £23%
5 mașini £40.00£42.00£44.00£46.008%
6 Gaz/Elect £100.00£120.00£110.00£112.00!20%

Ce ați învățat Aceste trei exemple au demonstrat cum vă poate ajuta PipeDream I

pentru a scrie scrisori și a proiecta documente text (procesare de text), a crea liste de informații, a le sorta, a prelua elementele de care aveți nevoie (baze de date), I

și să înființeze și să efectueze calcule pe tabele de informații numerice sau financiare (foi de calcul). |

Pentru simplitate, fiecare exemplu s-a concentrat pe un aspect al lui PipeDream |

capabilități. Cu toate acestea, puterea reală a PipeDream vine în capacitatea sa de a îndeplini toate cele trei funcții diferite într-un singur document. De exemplu, i

contul de cheltuieli ar putea fi încorporat într-o scrisoare către managerul băncii dvs., lista de nume și adrese ar putea include informații financiare .

și calcule, sau invitația la petrecere ar putea fi automat ·

adresată tuturor celor de pe lista dvs. de nume și adrese.   eu

Acum sunteți în măsură să începeți să utilizați PipeDream pentru propriile aplicații, dar pentru a profita la maximum de facilitățile sale, probabil că   veți

doresc să citească lista de co^comenzi dată în Secţiunea Cinci. Veți putea apoi să vă referiți la el atunci când revirementați |

PipeDream devine mai avansat.

eu

Secțiunea a treia Utilizarea jurnalului

Acest capitol vă va arăta cum puteți utiliza aplicația Z88 Diary pentru a vă organiza angajamentele și pentru a vă planifica timpul. Acesta demonstrează cum să:

■ Introduceți angajamente în Jurnal

■ Căutați și enumerați toate angajamentele legate de o anumită problemă

■ Utilizați jurnalul cu meniul derulant Calendar pentru a găsi orice dată foarte rapid

Intrând în Jurnal

eu

eu

eu

eu

eu

eu

t

eu

eu

eu

eu

eu

JURNAL

BLOCURI: CURSOR

EDITARE FIȘIERE

Înainte de a utiliza Agenda, asigurați-vă că ați setat ora și data corecte în meniul pop-down Ceas, așa cum este descris în Secțiunea Unu.

Puteți introduce Jurnalul în oricare dintre două moduri echivalente, în funcție de care vi se pare cel mai convenabil:

Ori: intrați în Index, apăsând pe [index; tasta și selectați Jurnalul din lista APLICAȚII apăsând tastele D și D până când elementul Jurnal este evidențiat. Apoi apăsați tasta IenterI pentru a o introduce.

Sau: tastați DD. Puteți face acest lucru de oriunde, chiar și din altă aplicație.

Odată ce ați făcut înregistrări în Jurnal, acesta va apărea pe lista ACTIVITĂȚILOR SUSPENDATE din Index, dar poate exista o singură copie a Jurnalului.

Tastați ❖ CT pentru a merge la data de astăzi și va apărea ecranul Jurnal similar cu diagrama prezentată mai jos:

DATA DIRRY

MARŢI

1 7 MARTIE

1 987

MOD INSERARE

oz

Aceasta vă oferă o pagină pentru data de astăzi, pe care puteți introduce informații în orice formă doriți. Informațiile sunt stocate permanent în jurnal și vă veți putea referi la ele cu altă ocazie. Efectuarea unei înscrieri în jurnal Încercați să introduceți următoarele programări pe pagina de astăzi din Jurnal, apăsând tastele [tab] și IenterI acolo unde este indicat pentru a aranja liniile bine: [tabi 10.00 Întâlnire de vânzări IenterI Simon: [fila] 12.30 Preluare de la De fapt, puteți aranja informații în Jurnal după cum doriți, dar este o idee bună să vă etichetați întâlnirile, ca în exemplul de mai sus, deoarece veți putea apoi să localizați totul într-o anumită categorie căutând cea potrivită. eticheta. Un exemplu de cutii este dat mai jos.
Deplasarea între zile Puteți trece între zile în Jurnal tastând □.Î. a merge la ziua următoare □i}a trece la ziua precedentă Încercați să treceți la poimâine, tastând oQ de două ori. Apoi introduceți următoarea programare: Muncă: [fila] 11.00 Prezentarea raportului la Consiliul IenterI

Căutarea intrărilor din jurnal   Jurnalul oferă o comandă de căutare puternică care vă permite să faceți acest lucru

găsiți și enumerați toate întâlnirile dintr-o anumită categorie.

Ca o ilustrare, următorul exemplu oferă o listă a tuturor programărilor legate de muncă.

Mai întâi selectați meniul BLOCK, apăsând tasta ImenuI până când BLOCKS este evidențiat în bara de meniu din partea stângă a ecranului. Apoi mutați cursorul pentru a evidenția Căutare în meniu și apăsați IenterI pentru a da comanda.

Vor fi afișate următoarele solicitări:

STRING TO

CAUTĂ

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

ȘI JOS

EGAL SUS

CĂUTAȚI NUMAI LISTA DE PRODUSE BLOCATE BLOCATE .... PRI NTARE LISTA ....

CAZ

Da Nu Nu Nu Nu

Sub șirul prompt pentru a căuta tip

Muncă :

Apoi apăsați D de trei ori pentru a muta cursorul pe linie

LISTA PRODUSE

Nu

și tastați Y pentru a modifica valoarea opțiunii la Da.

Acum apăsați IenterI , deoarece celelalte opțiuni nu sunt relevante, iar programările vor fi listate:

joi 17

Muncă! 10.00

Vânzări din martie

1987 neet іпэ

Sambata 19

Lucrare: 11, 00

1987

Martie

Prezentați raportul la bord

Desigur, în cazul dumneavoastră datele vor fi diferite, corespunzătoare informațiilor pe care le-ați folosit.

Folosind împreună calendarul și jurnalul

Înregistrând meniul pop-down Calendar din jurnal, vă puteți deplasa rapid între diferite date, iar Jurnalul va oferi apoi pagina pentru data pe care ați selectat-o.

De exemplu, după ce ați uitat ziua de naștere a unui prieten pe 17 martie, vă decideți să faceți o înregistrare în Jurnal pentru a vă asigura că nu o uitați în anul următor. Utilizați următoarea procedură pentru a găsi ziua potrivită foarte repede:

MARTI 1 7 MARTIE 1 987 □ C

INSERT Selectați Calendar
Popdown MOD
DATA Jurnalului [ESC]
JOI
1 7TH
MARTIE
1 988
INSERT Escape înapoi la
Aplicația MODE Jurnal

MARTIE 1987

LUN TUEWEDTHU FRISAT SUN
1
2 34 5678
9 101 1 12131415
16 2 3 18 2519 2 6 20 2721 2822 29
30 31
Treci la anul viitor

MARTIE 1988
LUN TUEWEDTHU FRISAT ïU M
12 3456
7 89 101 11213
14 21 15 2216 23^rr 18 2519 2620 27
28 293031

Acum sunteți pe pagina de jurnal pentru aceeași dată un an mai târziu și puteți introduce mementoul.

Consultați secțiunea următoare pentru o listă completă a operațiunilor din Calendar.

! Secțiunea a patra Utilizarea ferestrelor pop-down

eu

eu

eu

Popdown-urile Z88 sunt programe utilitare pe care le puteți utiliza în timp ce lucrați în cadrul unei alte aplicații, cum ar fi PipeDream, The Diary sau BBC BASIC. Acestea apar peste ecranul aplicației și dispar din nou când apăsați [Esci pentru a reveni la aplicație.

Următoarele ferestre pop-down sunt furnizate în Z88:

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

Calculator - DR

Calendar - DC

Efectuați calcule

Căutați date

Ceas - DT Vedeți ora curentă și data de astăzi

Alarmă - DA Setați aliarmuri și mementouri

Filer - DF Efectuați operațiuni cu fișiere

Panou - DS Personalizați Z88 în funcție de cerințele dumneavoastră

Import/Export - DX

Index -№ËX| sau DI

Transferați documente între Z88 și alte mărci de computer

Introduceți aplicații, ferestre pop-down sau activități suspendate și examinați ce carduri sunt prezente

eu

Folosind ferestre pop-down

eu

Puteți apela fie un popdown apăsând combinația de taste □ prezentată mai sus, fie din Index, după cum urmează:

Apelarea unui popdown din Index

Evidențiați numele popdown-ului în lista APLICAȚII. Puteți muta bara care evidențiază elementele din acest meniu apăsând tastele D și D din partea dreaptă jos a tastaturii. Dacă mutați bara prea departe, apăsați D pentru a merge din nou în sus. Apoi apăsați [enter] pentru a rula meniul pop-down pe care l-ați selectat.

Calculatorul - DR

Dacă vreodată trebuie să efectuați calcule în timp ce utilizați Z88, puteți pur și simplu să apelați meniul pop-down Calculator, chiar dacă sunteți în mijlocul unei alte activități în acel moment:

CALCULATOR ■CONUERT

1 0.00I Go 1 ioni<- Litri
Mi lesk H
L4U-U DEL:StoMR cl M+ MPGI z 1 00k n
7 SsUn it AcresHectares
i. 56Y< >x— I bk 9
1 •ul3S I 4 n/ o z9
0 ZF i X= De^FDe,C

eu

Linia de sus a calculatorului afișează rezultatul calculului dvs. -
|

inițial 0,00 - iar mai jos sunt tastele calculatorului. Puteți apăsa acestea în oricare dintre două moduri, în funcție de preferințele dvs.
|

Fie: Utilizați tastele cursor „0 OOO pentru a evidenția operația pe care o doriți, apoi apăsați [enterI pentru a introduce tasta selectată.
1

Sau: Introduceți cheia Z88 corespunzătoare cheii pe care o doriți, așa cum este listat pe pagina următoare.

eu

i Calculatorul71

Legenda cheii calculatorului: Z88 Echivalent cheie:Funcție:
Ștergeți cClear
DEL mlȘterge ultima apăsare de tastă
StoM s Stocați în memorie de la 0 la 9
RclM RRecall din memoria 0 la 9
0 până la 9 0 până la 9 Introduceți cifra Punct zecimal
Unit uConvert units (a se vedea mai jos)
Y<>x YSchimbați y și x
slgn IChange semn
Fix FNumărul de zecimale
% %Procent (vezi mai jos)
+ + sau PPlus
x X, * sau TTimes
- - sau MMinus
I /, \ sau DDivide
= =Rezultat

I Introducerea numerelor

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

Introduceți un număr selectând cifrele cu tastele cursor și apăsați IenterI ; sau doar introduceți numărul cu tastele 0-9. Puteți folosi C sau ml' pentru a corecta greșelile de tastare. Numerele pot conține un punct zecimal, obținut prin tastarea tastei punct și pot fi introduse în notație științifică, ca în

1.27E6, introdus ca 1. 2 7 E 6, ceea ce înseamnă 1,27 x 106.

7.lE-13, introdus ca 7 . 1 EI 1 3, ceea ce înseamnă 7,1 x10·13·

Cei doi operanzi ai unei operații pot fi schimbați, înainte de a apăsa =, selectând operația Y<>x, sau apăsând Y. De exemplu, pentru a găsi reciproca unui calcul anterior, introduceți

I 1 Y =

Toate calculele sunt efectuate cu o precizie de nouă zecimale, iar numerele pot fi cuprinse între 1E38 și lE-38. Calculatorul afișează Eroare dacă apare o eroare, cum ar fi 1/0.

Formatul de afișare   Formatul în care sunt afișate numerele poate fi modificat cu operațiunea Fix, care dă promptul F i X"? Introducerea unui număr între O și 8 va fixa numărul de zecimale afișat la numărul specificat; valoarea inițială este 2. Tastarea 9 va oferi format gratuit.

Constante Introducerea unui număr, urmată de una dintre tastele aritmetice apăsate de două ori, stochează operația ca o operație constantă și afișează operatorul cu K în colțul din dreapta sus al ecranului. De exemplu, introducerea 1,15 * * setează înmulțirea constantă cu 1,15 și afișează * K ; introducând 1000 = apoi dă rezultatul 1150.00, iar 2000 = dă rezultatul 2300.00.

Stocarea și rechemarea   Puteți stoca un rezultat pentru a fi utilizat ulterior într-un calcul cu operațiunile StoM și RclM. Pentru a stoca un rezultat, selectați operațiunea StoM (sau tastați S). Va fi dat un prompt, căruia trebuie să îi dați un număr de registru tastând o cifră de la 0 la 9. Pot fi stocate până la zece rezultate diferite, câte unul în fiecare registru. De asemenea, puteți adăuga un rezultat într-un registru, puteți scădea un rezultat dintr-un registru, puteți înmulți un registru cu un rezultat sau puteți împărți un registru cu un rezultat,

eu

dând operația StoM urmată de „+”, „-” sau, respectiv, „/”,

urmat de registrul de la 0 la 9.

Puteți anula o operațiune de stocare în mijloc apăsând [esc] .

De exemplu,

1.2 S 9

stochează 1.2 în registrul 9 și

3,56 S-9

scade 3,56 din acelasi registru. In cele din urma

R 9

amintește rezultatul din registrul 9.

eu

eu

Procente

eu

Tasta „%” funcționează împreună cu una dintre celelalte taste „*”, „/” sau pentru a calcula procente și pentru a adăuga sau scădea un anumit procent la sau dintr-un număr. Următoarele exemple ilustrează fiecare dintre aceste cazuri.

Pentru a găsi 12% din 1500 intră

1500 * 12 %

eu

Pentru a exprima 660/880 ca procent, introduceți

eu

660 / 880 %

eu

Pentru a adăuga 15% la 125, introduceți

eu

125 * 15 % +

eu

La fel, pentru a reduce 125 cu 15% intra

eu

125 * 15 %

eu

eu

eu

Conversia unităților

Puteți descoperi orice rezultat între perechile de unități afișate în meniul CONVERTARE selectând operația Unit.

Evidențiați unitatea în care doriți să o convertiți folosind tastele cursor și apăsați IenterI pentru a efectua conversia. De exemplu, pentru a converti din Litri în Galoni evidențiați Galoni și pentru a converti din Galoni în Litri evidențiați Litri. Pentru a ieși din meniul CONVERTARE apăsați rn.

eu ____

1 Calendarul - DC

eu

1 Calendarul oferă un instrument convenabil pentru planificarea dvs

■ logodne, în special atunci când doriți să căutați rapid întâlnirile

• fără a părăsi aplicația la care lucrați în prezent. Calling the

Calendarul afișează pagina pentru luna curentă sau ultima lună

m -am uitat la:

MARTIE 1987

LUN TUEWEDTHUFRISATSUN
2 345671 8
9 101112131415
16 23 18 2519 2620 2721 2822 29

30 31

Folosiți tastele cursor, în combinație cu tastele IshîftI și 0, pentru a vă deplasa în cadrul calendarului după cum urmează:

O

Û

Mû

Ж

ziua anterioară săptămâna anterioară luna anterioară

ziua următoare săptămâna viitoare luna viitoare anul viitor

anul precedent

Dacă este necesar, calendarul va trece automat în pagina următoare sau în luna anterioară.

Calendarul este exact din anul 1753 (când calendarul gregorian a fost acceptat în Anglia) și la fel are aplicații istorice în plus față de utilizările sale evidente de afaceri.

Căutarea unei zile De asemenea, puteți utiliza Calendarul pentru a merge imediat la orice dată din orice an. Apăsați IenterI și va fi afișat promptul Căutați: 17/03/1987, cu inițiativa datei de astăzi afișată. Introduceți data pe care o căutați și apăsați tasta Ienter. Cursorul se va muta la ziua specificată. Data poate fi introdusă și în formularul 17 mar 1987 dacă vi se pare mai convenabil. Z88 este implicit pentru secolul al XX-lea, deci 17 mar 87 este echivalent cu 17 mar 1987.
Zile active h meniul pop-down Calendar este apelat din aplicația Jurnal, zilele care conțin informații din Jurnal vor fi identificate în Calendar cu un indicator față de dată ► 17 Astfel de zile active pot fi găsite în Calendar foarte repede cu ajutorul comenzilor □ O zi activă anterioară□ Q următoarea zi activă

Ceasul - DT

Meniul pop-down Ceas poate fi apelat oricând trebuie să vedeți ora sau data corecte. Ora este afișată în format de 24 de ore și este precisă în câteva secunde pe zi. Pentru a seta ora și data, consultați detaliile din Setarea ceasului, p. 9.

CEAS

Marți, 17 martie 1987

IEȘIRE

Hi44: 53

A STABILIT

i

i

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

Apăsați [esc] pentru a reveni la aplicația curentă.

Deoarece este posibil să utilizați meniul pop-down Ceas pentru a cronometra ceva, Z88 nu se va opri după expirarea perioadei de timp în care ceasul este afișat pe ecran.

The Alarm - DA

Meniul pop-down Alarm poate fi folosit pentru a face ca Z88-ul dvs. să vă readuce de I

evenimente sau întâlniri importante, sau pur și simplu pentru a te trezi dimineața. Pot fi configurate orice număr de alarme, iar pentru fiecare alarmă vă | poate specifica urmatoarele informatii:

DATA '

Data la care va apărea prima alarmă. Pentru o nouă alarmă, aceasta este setată inițial la data curentă sau, dacă alarma este numită din Calendar, sau din Jurnal, din Calendar sau din Jurnal. eu

TIMP I

Ora la care va apărea alarma. Pentru o nouă alarmă, aceasta este setată la | ora curentă, dar de obicei o veți modifica la ora de alarmă necesară. Toate orele din Alarmă sunt date în format de 24 de ore. |

MOTIV/COMANDA I

Pentru fiecare alarmă puteți specifica un mesaj de până la 23 de caractere sau un ·

CLI œ^mand șir care va fi executat pentru a provoca ceva pentru I

întâmpla; vezi mai jos. eu

Pentru a seta o alarmă, apăsați IenterI . Alarmele pe care le-ați configurat vor deveni active de îndată ce ieșiți din meniul pop-down apăsând |

Rețineți că Z88 nu se va opri automat în timp ce alarma |

pop-down este pe ecran.

Opțiuni de alarmă   Fiecare al^m poate avea, de asemenea, următoarele setări opționale:'

Bell: poate fi activat sau oprit, determinând dacă semnalul sonor Z88 sună I

când al^m este activat.

Tip alarmă: în mod normal, alarmă. Aceasta poate fi modificată pentru a se executa pentru a permite executarea unei co^comandă, în câmpul motiv pentru alarmă, atunci când |

eu

Alarma

79

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu ----------------------------

Ștergerea alarmelor I

eu

eu

eu

eu

alarma este activată. Astfel, ați putea, de exemplu, să determinați introducerea Jurnalului și introducerea automată a unui rând de text pe o alarmă:

#D!CT Mesaj urgent

Pentru mai multe informații despre executarea œ^anands, consultați fișierele CIJ, p. 179.

Repetați fiecare: setat în mod normal la niciodată, astfel încât un al^m va apărea o singură dată, la ora și data specificate. Rata de repetare poate fi modificată la una dintre următoarele pentru a obține un al^m care se repetă:

AN, LUNA, SĂPTĂMÂNĂ, ZI, ORA, MINUT, SECUNDA

Vă puteți deplasa între aceste opțiuni cu |shift|0 și IshietiQ: apăsând 0 sau .J apoi crește sau scade numărul unității selectate. Astfel, puteți specifica fiecare з ore, de exemplu.

Nr. de ori: specifică numărul de ori în care al^m va fi repetat înainte de a fi anulat. Este setat inițial la niciodată, astfel încât alarma va apărea o singură dată. Poate fi setat pentru totdeauna apăsând .J, sau an^ber de la unul în sus apăsând 0. Ținând apăsat |shift| tasta apăsată în timp ce apăsați û sau .J va crește sau micșora numărul în zeci, iar 0 și V îl vor schimba în sute.

Setând aceste câmpuri în mod corespunzător, puteți obține aproape toate setările posibile de alarmă. De exemplu, pentru a produce o alarmă în zilele de 3 martie, 3 aprilie și 3 mai, la ora 12.00, setați

data 3 Mar 1987 se repetă la fiecare 1 LUNĂ

ORA 12.00 NR. DE TIRI3

Notă: Nu setați al^m să se repete în fiecare secundă pentru totdeauna. Nu îl veți putea anula fără a face o resetare soft.

Pentru a curăța un al^an, selectați-l cu tastele cursor 0 sau .J din lista de alarme, selectați șterge alarma cu Q și c> și apăsați IenterI . Cu un al^m repetat, aceasta pur și simplu curăța alarma prezentă; utilizați alarma clară de două ori pentru a elimina complet o alarmă care se repetă.

Un al^m are loc în timp ce Z88 este oprit, alarma va suna și Z88 va fi pornit în starea LOCK OUT pentru a preveni apăsarea accidentală a tastelor. Pentru a șterge această stare, opriți și apoi porniți din nou Z88 în mod obișnuit, apăsând ambele |shift| chei.

Filerul - DF

Cu extensia RAM și carduri EPROM montate, veți avea capacitatea 1

pentru a stoca multe d^^ment în Z88. Filerul vă oferă tot ce aveți nevoie pentru organizarea acestora; în special vă permite să: I

■ Obțineți o listă (catalog) cu toate fișierele dvs. sau fișierele din opțional|

Card EPROM (Fișiere de catalog și EPROM de catalog).

eu

■ Mutați fișierele către și de la o EPROM, care oferă stocare permanentă pe o cartelă amovibilă în slotul 3 al Z88 (Salvare în EPROM și i Preluare din EPROM).

■ Schimbați numele fișierelor din sistemul de fișiere (Redenumire).'

■ Copii suplimentare masculine ale fișierelor (Copiere) sau eliminați complet fișiereleI

(Şterge). eu

Alte comenzi, pentru o utilizare mai avansată a Filerului, sunt explicate în secțiunea Referință Filer.|

Când ați terminat folosind Filerul, apăsați [esc] pentru a reveni la
|

cererea originală.

Structura ierarhică

Sistemul de arhivare Z88 este un sistem de arhivare ierarhic. Aceasta înseamnă că puteți grupa fișiere împreună în „directoare". Această facilitate este de a păstra documente similare într-un dosar într-un dulap de dosare și este de mare ajutor în menținerea ordonată a unui număr mare de fișiere. Cu toate acestea, pentru utilizarea simplă a sistemului de înregistrare nu va trebui să utilizați aceste facilități;
|

consultați secțiunea Referințe pentru fișiere pentru o descriere completă.

I Notă: Cu sistemele de operare până la 3.0 inclusiv, este important să ieșiți din Filer doar apăsând [Ësc|. În special, dacă ești | folosind Catalog Files (oCF) sau Catalog EPROMfOCE) și ieșiți din Filer în mijlocul operațiunii folosind [index] sau □ urmat de un i

literă, atunci unul dintre fișiere poate deveni marcat ca „ÎN UTILIZARE" și veți 1

nu-l pot accesa fără a efectua o resetare soft. .

Intrarea în Filer

Ecranul Filer este format din două Windows; o fereastră COMANDE și o fereastră DIRECTORY:

Comenzi

Fereastra catalogului

Director

Permite selectarea și executarea unei comenzi Filer. .

Listează toate fișierele și directoarele din directorul curent.

Afișează dispozitivul și directorul selectat în prezent.

COMUNICĂRI

COMANDI

FIȘIERE DE CATALOG

CATALOG EPROH SAVE TO EPROM FETCH FROM EPROM COPY

RENUMIRE

ŞTERGE

joc de MUNCA.bas

DIRECTOR·. -RAM .O

SCRISORI.PD

Meniul comenzi

Fișierul selectat

Foaie de calcul ►Novel.txt

Director

Nume de fișier

oz

Listează comenzile Filer.

Marcatorul indică fișierele în care se află numele directorului au fost selectate. capitale mici.

Numele fișierelor pot fi majuscule și mici

Nume de fișiere Fiecare fișier sau director din sistemul de fișiere are un nume de până la douăsprezece

litere sau cifre. Aceasta poate fi urmată de un punct și până la trei litere sau cifre suplimentare numite extensie și este în mod normal folosit pentru a descrie tipul fișierului. Astfel, un program BASIC ar putea fi salvat ca

joc.bas

unde bas este o extensie folosită pentru toate programele BASIC.

Literele mari și mici sunt tratate ca echivalent în numele fișierelor. În fereastra catalogului, directoarele sunt afișate într-un caracter mic.

Specificarea dispozitivelor

eu

eu

eu

Când salvați și încărcați fișiere în și din aplicații, cum ar fi PipeDream, în mod normal veți da doar numele și extensia fișierului, dacă există. Cu toate acestea, Filerul păstrează o descriere mai completă a locului în care se află fișierul în sistem, inclusiv pe ce card RAM se află (dispozitivul), iar câteva dintre comenzile Filer vor afișa această formă completă a numelui fișierului.

Forma completă a unui nume de fișier este

DISPOZITIV/nume fișier

Cele mai utile opțiuni pentru DEVICE sunt:

: RAM. 0   RAM în slotul 0 (memorie internă)

: RAM. 1 la: RAM. 3 RAM în sloturile 1 până la 3 (memorie externă)

O listă completă este dată în secțiunea Referință pentru fișiere.

* poate fi folosit în orice parte a unui nume de fișier pentru a se potrivi cu orice caractere; prin urmare

joc*

reprezintă orice nume de fișier care începe cu joc și

:RAM.*

reprezintă toată memoria RAM din Z88.

Dând comenzi Filer

Puteți da comenzi filer într-unul din trei moduri, în funcție de care vi se pare cel mai convenabil:

© Selectați comanda din lista FILER COMMANDS, folosind tastele 11 și O. Lista de comenzi va derula în sus dacă mutați cursorul sub partea de jos a ecranului. Apoi apăsați [enter! a da porunca.

® Selectați comanda din meniul CO^^^NDS cu tastele carso: și apăsați IenterI pentru a da comanda.

® Dați secvența de taste pentru comandă, după cum este listat mai jos.

meniul COMENZI

Apăsați ¡meniu pentru a vedea meniul COM^MANDURI:

FILER Catalog F îles<>CFCreate Directory<>CDCatalogue EPROM<>CE OZ
COMANDE Copiați<>COSelectați directorul<>SISaveți în EPROM<>ESADVANCE
Renane<>REUP DirectorySHIFT VFetch from EPROM<>EF4' -0.
Șterge <>ERDown DirectorySHIFT -8-Select Device<> SUSELECT
Execute<>EXCursor Ri«htΦTree Copy<>TClin Im
Selectați First FileIll'ImCursor Left4'Nane Match<>NMACTION
Selectați Extra File5HinUl!rnmCursor Up ❖
Cursor Dowin ❖ RELUARE

Selectarea fișierelor Filerul oferă două moduri de identificare a fișierelor pe care doriți să le operați

pe.

Ori: Introduceți numele fișierului după promptul Filer

Nane: Eu

Sau: Selectați fișierul sau fișierele în fereastra de catalog, așa cum este descris mai jos.

Selectați primul fișier - IenthiI sau ItabI Selectați fișierul suplimentar - I^iftHenTal sau ItabI

Selectați primul fișier evidențiind numele fișierului folosind tastele cursor și apăsați IenterI (sau ItabI). Puteți selecta alte fișiere, dacă este necesar pentru o operațiune care poate fi efectuată pe mai multe fișiere simultan (de ex. Ștergere), folosind IshiftI IenterI (sau ItabI din nou).

Când sunt selectate, fișierele sunt indicate printr-un marcator în stânga numelui fișierului în fereastra de catalog, așa cum se arată în exemplul de la p. 81.

eu

eu

eu

eu

eu

Comenzi Filer   Comenzile pentru utilizarea simplă a Filerului sunt enumerate mai jos; pentru utilizarea deplină a

structura ierarhică a directoarelor, vezi Secțiunea a șaptea - Referință pentru fișiere, p. 175

Fișiere de catalog - ❖ CF

Oferă informații despre o listă specificată de fișiere. Subsetul de fișiere de catalogat este specificat după solicitare

Nane: Eu

Răspundeți după cum urmează:

Intru   cataloage toate fișierele (în directorul curent)

fred*   cataloage toate fișierele care încep cu fr ed

*. bas cataloage toate fișierele cu extensia abas

Fiecare fișier va fi listat ca:

Nume fișier   Ora și data creării   Ora și data ultimei actualizări   Dimensiune în caractere
1etter,txt Astăzi17! 42 ! 54Astăzi17:42:541254
roman,txt 01-Iun-198717 ! 41 ! 17Astăzi14:32:5013112
gane,bas   02-Iun-198712:27:4302-Iun-198712:27:43827

(Ultima dată și ora actualizate sunt relevante doar pentru că OPENUP este utilizat din BASIC.) Dacă fișierul este deschis în momentul în care este catalogat, dimensiunea nu va fi afișată.

Când catalogați sau salvați într-o EPROM goală, afișajul va rămâne gol pentru câteva secunde în timp ce EPROM-ul este verificat.

Catalog EPROM - ❖ CE

Oferă o listă de informații despre toate fișierele dintr-o cartelă EPROM montată în slotul 3. Direcțiile și numele fișierelor vor fi date pentru a arăta de unde provin inițial fișierele.

Salvare în EPROM - ❖ ES

Copiază fișierele din sistemul de fișiere pe o cartelă EPROM montată în slotul 3. Fișierul sau fișierele de salvat pot fi fie selectate așa cum este deja descris, fie specificate după solicitare

Nane: Eu

Filerul

85

Rețineți că în timp ce un fișier este salvat în EPROM, ecranul se va goli

Am intermitent până când salvarea este finalizată, când Z88 va emite un semnal sonor.

Preluc din EPROM - OEF

» Copiază fișierele de pe cardul EPROM din slotul 3 înapoi în sistemul de fișiere. Dă

' indemnurile

I Sursa:

I Destinatie:

Sursă: specifică numele fișierului din EPROM.

eu

Destinație: indică numele pe care urmează să fie salvat ca în fișierul de destinație

I sistem. Este setat inițial la același nume cu numele sursei, dar puteți

editați-l dacă doriți să salvați fișierul sub alt nume.

Copie -OCO

' Realizează oa doua copie a unui fișier. Oferă promptul

Eu Nane:

I, permițându-vă să specificați numele fișierului care urmează să fie copiat, urmat de

prompt

eu

Noua nane i

1 pentru numele copiei.

' Mai multe fișiere (selectate în fereastra catalogului) pot fi îmbinate într-un

■ un singur fişier cu comanda Copy; vor fi anexate în ordine

• în troliu au fost selectaţi.

Redenumesc - ORE

I Permite modificarea numelui unui fișier. Oferă solicitările

I N an e !

Noua nane:

eu

eu

eu

eu

De exemplu, pentru a schimba numele unui fișier din game.bas în versiunea veche, ați specifica

Nane : gane.bas

Noua nane: versiunea veche

Rețineți că nu puteți utiliza comanda Redenumire pentru a muta un fișier dintr-un director sau dispozitiv în altul. Noul nume trebuie să fie un simplu nume de fișier; dispozitivele și numele de căi nu sunt permise.

Șterge - OER

Permite ca unul sau mai multe fișiere să fie eliminate din sistemul de fișiere. Oferă promptul

Nane:

urmată de prompt

Confirmați fiecare fișier? Ves

Apăsând Ienter, se va solicita fiecare fișier pe care l-ați selectat pentru a fi șters, permițându-vă astfel să vă schimbați decizia pentru orice fișier anume.   eu

Alternativ, schimbați opțiunea la Nu tastând N ștergeți toate fișierele selectate fără a primi solicitări suplimentare. |

Nu vi se va permite să ștergeți un fișier care este în uz; de exemplu, un director care conține alte fișiere sau un fișier BASIC deschis.

Fișierele pot fi șterse din EPROM numai cu radierul EPROM cu ultraviolete.

Rețineți că, deoarece părți ale unui fișier șters pot fi în continuare prezente, nu ar trebui să vă bazați pe comanda Erase pentru a elimina informațiile coulidente din sistem.

Comenzi avansate pentru Filer

Comenzile de remaming Filer sunt pentru utilizarea avansată a Filerului și a structurii de director inerancincul; acestea sunt explicate în Secțiunea Șapte - Referințe pentru fișiere, p. 175.

Panelul - DS

I   Meniul pop-down Panel vă permite să configurați aspecte ale funcționării Z88

pentru a se potrivi propriilor preferințe. Puteți modifica rata la care tastele de pe

Tastatura se repetă automat când le țineți apăsat, timp după care

Z88 se va opri automat, dispozitivul și directorul implicit

Am   folosit de către Filer și parametrii pentru interfața serială.

I   Puteți apela panoul tastând oS (pentru Setări).

eu ---
--- --------------

.   Modificarea panoului Pentru a modifica o opțiune de pe panou, mai întâi selectați-o deplasând cursorul la

•   linia corespunzătoare cu tastele cursor D, D, Q și CJ. Apoi tastați

valoare nouă pentru opțiune și apăsați [enterI .

În cazul opțiunilor cu valori alternative puteți selecta și

I   între alternative dând următoarea opțiune co^mand, <>J sau

puteți specifica opțiunea dorită tastând prima literă a opțiunii.

Puteți salva un anumit set de setări ale panoului într-un fișier panou, utilizând comanda i Salvare din meniul FIȘIERE. Selectând comanda Nouă pe

Meniul FILES reține setările la valorile lor inițiale.

eu

I Opțiuni panou Pentru fiecare dintre următoarele opțiuni este afișată valoarea inițială implicită

paranteze.

eu

Rețineți că opțiunile marcate cu t afectează numai starea noilor activități și

existente își păstrează setările inițiale.

I   Opțiuni pentru tastatură

t   Rata de repetare automată (6): determină viteza cu care tastele se repetă automat

când este ținut apăsat continuu. Valorile mai mici cresc rata de repetare.

I   O valoare de 0 nu dă repetare automată.

Clic taste (Nu): modificarea opțiunii la Da dă un semnal sonor la fiecare

•   apăsarea tastei, pentru a oferi feedback suplimentar în timpul tastării prin atingere.

eu

t Inserare/Supratip (Inserare). în modul Inserare, textul tastat la tastatură este | inserat la poziția cursorului, iar textul ulterior de pe linie se deplasează la dreapta pentru a face spațiu pentru noul text. Unii dactilografe preferă Overtype   i

modul, în care tastați text peste orice text anterior pe Une. Pentru a insera text în modul Overtype, trebuie să faceți mai întâi un spațiu în linie cu comanda i Insert Character OU.   *

Opțiuni de filtrare   J

t Dispozitiv implicit (:RAM.0). dispozitivul în și din care sunt salvate fișierele   I

și încărcat, care este setat implicit la sistemul de stocare a memoriei RAM interne. De asemenea, poate fi setat la :RAM.1, :RAM.2 sau :RAM.3, corespunzător |

la cele trei carduri RAM.

t Director implicit, permite ca o cale a unuia sau mai multor directoare, care ar trebui să existe deja, să fie specificată pentru toate operațiunile sistemului de fișiere. Implicit i

directorul de nivel superior este selectat.

Opțiuni de mașină I

Timeout (min) (5): determină timpul după care Z88 va comuta I

off fi nimic nu este tastat la tastatură; o valoare de 0 dezactivează timeout.

Setarea timpului de expirare la 2 minute va extinde durata de viață efectivă a bateriei de | Z88 (1 minut este posibil, dar nu este recomandat pentru utilizare normală).

Sunet (Da): permite oprirea sistemului de sunet intern.

Hartă (Da): permite ca afișarea hărții paginii PipeDream să fie dezactivată dacă „

nu este necesar. Tastarea și editarea vor fi puțin mai rapide atunci când harta i este dezactivată. '

Dimensiunea hărții (80): permite modificarea dimensiunii hărții până la un I maxim

dimensiunea de 92 de caractere sau 255 de caractere pe un Z88 cu cel puțin 128K în slotul pentru card 1. Reducerea dimensiunii hărții permite un I mai mare

lățimea de afișare a textului pentru a fi utilizată în PipeDream.

eu

Format date (european): determină formatul pentru toate datele din Z88;

formatul implicit de dată este european, astfel încât datele sunt recunoscute în | formă:

zi/luna/an '

Opțiunea poate fi schimbată în American pentru a funcționa cu formatul I

luna/zi/anul I

Panoul

Rata de transmisie (9600) / Rata de recepție (9600): ambele pot fi setate la oricare dintre următoarele valori:

i

75, 300, 600, 1200, 2400, 9600, 19200,

t.. Paritate (Niciunul): poate fi setat la Niciunul, Spațiu, Mark, Impar sau Par. Numărul de biți de date este 8 dacă Niciunul ^^^iïied sau 7 în caz contrar.

3 . Xo^Xoff (Da): determină dacă protocolul de comunicare serială ' foloseşte Xon/Xoff.

eu

li

Numărul de biți de pornire și oprire este fixat după cum urmează:

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

Transmitere: 1 bit de pornire, 2 biți de oprire. Primire: 1 bit de pornire, 1 bit de oprire.

V- Notă: În versiunile sistemului de operare până la 3.0 inclusiv, setările de paritate ODD și EVEN nu au ca rezultat un comportament corect.

eu

Import/Export - DX

1 Meniul pop-down Import/Export vă permite să transferați fișiere între 1 Z88 și alte mărci de computer. Acesta comunică cu celălalt computer prin portul serial din partea dreaptă a mașinii.1 Pentru a utiliza Import/Export, veți avea nevoie de un program de Import/Export pentru celălalt computer și de un cablu de conectare. Urmați instrucțiunile furnizate| cu aceasta pentru o explicație detaliată. 1 Detalii despre conexiunile portului serial sunt prezentate în Anexa B.
1
Utilizarea Import/Export   Parametrii seriali trebuie configurați în Panou înainte de a începe Import/Export. De asemenea, rulați programul pe mașina pe care doriți să o faceți. co^mnnicați cu.· Programul recunoaște următoarele comenzi, care sunt date de 1 tastând prima literă a co^comandei:
S)end file Solicită numele fișierului care urmează să fie transmis și apoi transmite numele și fișierul către computerul receptor. Wildcardurile sunt acceptate în| numele fișierului.
R) primirea fișierului   Solicități pentru un nume de fișier; apăsați IenterI pentru a primi un fișier și a utiliza numele lui transmis sau tastați un nume pentru a redenumi fișierul primit.|
B)atch receive   Primește o secvență de fișiere denumite, terminate cu un cod de lot final.|
E)nd batch Trimite un cod final de lot (ESC Z). Pentru a trimite un lot de fișiere, utilizați următoarea procedură: © Dați comanda de primire a lotului pe computerul de primire ® Trimiteți fiecare fișier cu o comandă Trimitere fișier (sau dați un wildcard în numele fișierului)| ® Dați o comandă End batch.¡

Panoul

91

Protocol de import/export

l

Protocolul Import/Export este dat aici pentru programatorii care doresc să interfațeze Z88 cu un computer prin scrierea propriului software de interfață. J Secvențe de control 7

Funcția de secvență
ESC N   Stan de nume de fișier
ESC F   Începutul fișierului/sfârșitul numelui fișierului
ESC E   Sfârșitul dosarului
ESC Z   Sfârșitul fișierului sau sfârșitul listei de fișiere
ESC BX x   Unde xx este două cifre ASCII reprezentând un octet hexadecimal. De exemplu, octetul &A9 este transmis cu ESC BA 9.
XON = &11 Receptorul trimite la transmițător pentru a reporni fluxul.
XOFF = &13 Receptorul trimite la transmițător pentru a opri fluxul.

l

Rețineți că toate caracterele de după codul ESC trebuie să fie ASCII cu majuscule.

t

Protocol de transfer

Primul fișier și fișierele ulterioare: ESC N nume fișier ESC F date ESC E

Ultimul fișier:

ESC N nume de fișier ESC F date ESC Z

unde datele sunt o secvență de caractere în intervalul &20 până la &7E. Codurile din intervalul &00 până la &lF și &7F până la &FF trebuie transmise folosind prefixul ESC B.

Import/Export va da un mesaj suspendat dacă bateria este descărcată în timpul trimiterii sau primirii sau dacă Z88 este oprit sau clapa este deschisă. În acest caz, trebuie să repetați transferul.

Numele fișierului poate fi omis.

eu

Indexul - DI

Meniul pop-down Index vă permite

- Introduceți ferestre pop-down sau aplicații.

- Porniți PipeDream (sau BBC BASIC) cu un nou, gol, d^^ment (sau program).

■ Obțineți o listă cu toate activitățile suspendate pe care le aveți în Z88 și eliminați activitățile de care nu mai aveți nevoie.

- Introduceţi şi scoateţi cardurile R^M, ROM sau EPROM.

Ecranul Index

APLICAȚII

REFERINTA VOASTRA.   ACTIVITĂȚI SUSPENDATE

Vă permite să selectați și să introduceți o aplicație sau un pop-down.

Nume dat pentru a identifica o activitate suspendată

Enumeră activitățile păstrate în mașină.

desfășoară activități utilizând un card de aplicație, iar numărul asociatului

COMENZI INDEX

NUME

Di ar

Pi peDrearo Bñ S IC

Calculator Calendar Ceas

□D

RE

□p □B □R □c □T

Raportați Epson

APLICAȚIE ---CÂND SUSFENCEÇ-----

Jurnal Astăzi12:27:01

PipeDreañ Ieri10:13:35

PrinterEd Ieri09:06:10

Cr:JMM88 Ieri08:56:19

¡PENDED ftCTIUITIE:

CZ

(Λ

Indexul 93

Eu

Introducerea unei aplicații

i

eu

eu

Pentru a introduce o aplicație sau un pop-down, selectați numele acesteia în lista APLICAȚII mutând bara de evidențiere în sus și în jos cu «tastele cursor D și D și apăsați tasta [ëntërÏ:

Jurnal □D
PipeDream □P
DE BAZĂ □B
Calculator □R
Calendar □C
Ceas □T
Alarmă □A
Filer □F
PrinterEd □E
Panou □S

Ter^rnal □V
Imp-Export □X

»

eu

Când bara ajunge în partea de jos a ecranului, lista derulează în sus pentru a afișa opțiunile rămase.

Introducerea în PipeDream (sau BBC BASIC) din lista APLICAȚII Index creează un document (sau program) nou, gol.

eu --
-- -

Activități suspendate Lista ACTIVITĂȚI SUSPENDATE afișează următoarele informații pentru

Am suspendat fiecare activitate:

1 Titlu Semnificat
REF. DVS. Numele dat documentului (cu comenzile PipeDream OFC sau OFL, comenzile Diary sau PrinterEd OFC, OFS sau OFL sau comanda BASIC *NAME)
APPLICATIONNumele aplicației
l,o)HEN SUSPENDED Ora și data la care documentul a fost suspendat
1 CARDURI Numărul slotului pentru card, pentru activități care utilizează un card de aplicație

I Pot fi mai multe PipeDream și BBC BASIC suspendate

activitate, dar numai una pentru fiecare dintre celelalte aplicații.

eu

eu

eu

Reintroducerea unei activități suspendate Pentru a reintroduce o activitate suspendată, selectați-o deplasând bara de evidențiere cu tastele cursor, apoi apăsați .es;; cheie. Alternativ, apăsând OP sau DB în mod repetat, va introduce fiecare activitate PipeDream sau BBC BASIC în t^. Killing activities - OiaLL Pentru a ucide o activitate suspendată, selectați-o din lista SUSPENDED ACTIVITIES cu cursorul și tastați OKILL. Activitatea va fi eliminată din listă, iar procesul (sau programul) asociat cu aceasta va fi pierdut. 0PURGE este echivalent cu o resetare soft, activități suspendate și, prin urmare, trebuie utilizat cu mare precauție.
Carduri Există trei tipuri de carduri pentru utilizare cu Z88: cardurile sunt pentru stocarea propriilor informații. Cardurile de

aplicație, denumite carduri ROM, sunt folosite pentru programele plug-in și textul de ajutor. Cardurile EPROM vă permit să scrieți informații o singură dată, dar să le păstrați chiar și atunci când sunt scoase din mașină, oferind astfel o modalitate principală de salvare a datelor. Informații card - OCARD Comanda OCARD, din meniul Index COMANDE. arată tipul și dimensiunea cardului în fiecare slot. Introducerea sau scoaterea cardurilor Cardurile trebuie introduse sau scoase numai cu comutatorul Z88 pornit. Mai întâi intrați în Index. Apoi deschideți clapeta de plexiglas din fața mașinii. Verificați dacă ecranul devine gol. Computerul ar trebui să semnalizeze o dată când deschideți clapeta. Cardul poate fi apoi împins sau scos. Eticheta de la capătul cardului ar trebui să fie sus când împingeți cardul acasă. După ce ați terminat operația, împingeți clapeta de perspex înapoi în poziție.

eu

eu

Indexul

95

Erori de card

Erorile care apar în timpul introducerii sau scoaterii cardurilor sunt afișate în poziția OZ din partea stângă a ecranului.

Dacă o cartelă RAM este scoasă, este dat un mesaj, indicând că este necesară o resetare soft.

dacă eliminați o cartelă de aplicație pe care o folosește o activitate suspendată, Z88 va emite un ton continuu și un card flash până când cardul este înlocuit. Activitatea suspendată trebuie eliminată cu <>KILL înainte de a încerca din nou.

Este dat un mesaj i NDEX, împreună cu un ton continuu, dacă ați încercat să eliminați o cartelă de aplicație în timp ce nu vă aflați în Index.

Carduri RAM

Cardurile RAM vă permit să stocați mai multe date în Z88. Cardurile RAM sunt disponibile în diferite dimensiuni; RAM de 32K dublează aproximativ spațiul de stocare al lui Z88, oferind spațiu pentru încă 32.000 de caractere. Memoria RAM de 128K mărește și mai mult memoria, permițându-vă să utilizați Z88 pentru a stoca documente, agende sau programe foarte mari.

Se recomandă să evitați să utilizați slotul 3 pentru cardurile RAM, deoarece acestea atrag mai multe persoane în slotul 3 decât în sloturile 1 și 2, iar slotul 3 nu ar fi atunci disponibil pentru cardurile EPROM.

Facilități de extindere

Unele facilități suplimentare vor fi disponibile pe un Z88 care are o cartelă RAM de cel puțin 128K în slotul 1:

Mai puțin de 128K în slotul 1   128K sau mai mult în slotul 1
Hartă limitată la 92 pixeli spațiu de lucru BASIC 8K   Harta poate avea până la 255 pixeli spațiu de lucru BASIC 40K

RRAM card FAIL

dacă scoateți accidental o cartelă RAM,   va apărea un mesaj

și va fi necesară o resetare soft. Z88 va încerca să păstreze toate fișierele în RAM rămasă. Dacă trebuie să schimbați o cartelă RAM, trebuie să salvați toate datele importante pe o altă placă RAM, EPROM,

sau transferați fișierele pe alt computer folosind Import/Export| programe. 1 Deoarece plăcile RAM își aduc energie de la Z88, conținutul se va pierde dacă Z88 își pierde puterea.| Utilizarea Filerului cu RAM suplimentară| În mod normal, fișierele sunt stocate în memoria internă. Pentru a utiliza Z88. cardul extern de care aveți nevoie pentru a seta DISPOZITIVUL la : RAM. n unde n este numărul 1 slot (indicat cu litere albe pe clapă). Dispozitivul utilizat de aplicațiile noi este determinat de setarea Panel.1 De exemplu, dacă aveți o cartelă RAM în slotul 1, setați Panel:| Dispozitiv implicit:RAM.1| Fiecare aplicație existentă va stoca dispozitivul pe care îl folosește. Pentru a le modifica, intru mai întâi în aplicație, apoi folosesc Select Device din Filer pentru a modifica setarea dispozitivului pentru fiecare aplicație pe care doriți să o utilizați. card RAM nou. 1
Carduri EPROM   Cardurile EPROM pot fi introduse sau scoase în orice moment, cu excepția cazului în care | de fapt citesc sau scriu pe EPROM. Cardul EPROM trebuie să intre în slotul din dreapta, plasat 3.| ^Dacă catalogați sau salvați într-o EPROM goală, afișajul va rămâne gol | pentru câteva secunde în timp ce EPROM-ul este verificat. Cardurile EPROM oferă cea mai bună metodă de arhivare a fișierelor de date valoroase sau a programelor. Odată ce EPROM-ul este complet, modalitatea corectă de a-l șterge (dacă este necesar) este să utilizați EPROM ERASER cu ultraviolete de la ¿Cambridge1 Computer Ltd. Rețineți că un card EPROM trebuie scos înainte de a restabili alimentarea unui Z88 în orice fel. din următoarele circumstanțe, sau datele pot fi corupte:| după ce a fost lăsat nealimentat; după ce a fost lăsat câteva săptămâni astfel încât bateriile s-au defectat; după un semn persistent de descărcare a bateriei; sau| la schimbarea bateriilor. Nu lăsați niciodată cardurile EPROM acolo unde lumina soarelui poate străluci pe fereastra rotundă. Expunerea semnificativă la lumina directă puternică a soarelui de mai mult de zece > minute poate cauza pierderea datelor.'

radieră EPROM

Eraserul EPROM va șterge toate datele stocate în EPROM prin expunerea circuitului integrat prin fereastra rotundă a cardului la lumina ultravioletă.

AVERTIZARE

h lumina internă poate fi văzută atunci când nu există nici un card prezent, ștergerea EPROM este defectă și ar trebui retrasă.

Radiera EPROM produce o lumină ultravioletă intensă care poate fi activată doar prin introducerea unui card de memorie Z88 în radieră; această caracteristică de siguranță previne orice scăpare de lumină ultravioletă.

Scoateți de pe rețea CÂND NU ESTE UTILIZAT.

eu

Nu atingeți niciodată sursa de lumină ultravioletă. Se încălzește în timpul utilizării și poate provoca arsuri; de asemenea, este fabricat din cuarț și se va încețoșa din cauza umezelii de pe piele.

eu

Pentru a șterge o EPROM

©

Conectați radiera la rețeaua casnică. Ștecherul ar trebui să fie prevăzut cu o siguranță de 1 amperi sau de 3 amperi.

eu

eu

eu

eu

eu

® Introduceți complet cardul EPROM în slotul din partea din față a radierei, cu orificiul rotund în sus. Cardul este introdus corect dacă eticheta albă de la capătul cardului este vizibilă și tipărirea „32K EPROM” sau „128K EPROM” este cu susul în jos.

® Acțiunea de a introduce cardul pornește radiera. Indicatorul luminos galben de deasupra radierei ar trebui să se aprindă, iar EPROM-ul va fi expus la lumină ultravioletă timp de aproximativ douăzeci de minute. După acest timp, lumina ultravioletă se stinge automat și lumina galbenă se va stinge.

® După ce lumina galbenă se stinge, puteți scoate cardul din radieră. NU ÎNCĂRTAȚI EPROM-UL ÎNAINTE DE stingerea luminii galbene. Cardul EPROM ar trebui să fie acum blaab și gata pentru reutilizare. Scoaterea cardului resetează cronometrul, așa că pentru a șterge un alt card, pur

și simplu introduceți-l; indicatorul luminos galben se va aprinde din nou, iar procesul poate fi repetat.

eu

Sursa de lumină ultravioletă scade în eficiență odată cu utilizarea și, eventual, o singură expunere de 20 de minute poate să nu ștergă complet toate datele din EPROM. În acest caz, poate fi o idee bună să repetați procesul a doua oară pentru a fi absolut sigur că este șters complet. Nu există nicio modalitate de a șterge părțile individuale ale datelor selectate din EPROM. Când EPROM-ul este expus la sursa ultravioletă, datele sunt afectate în același mod.
Carduri de aplicație Cardurile de aplicație, textul de ajutor continuând, o aplicație sau ambele, pot fi introduse în oricare dintre cele trei sloturi. Rețineți că trebuie să mergeți mai întâi la Index înainte de a deschide clapeta cardului și de a introduce cardul. Când închideți clapeta de perspex, Z88 ar trebui să înregistreze noul card. Înainte de a elimina un card de aplicație, activitățile care utilizează cardul trebuie să fie anulate. Pentru a face acest lucru, introduceți Index și examinați fereastra ACTIVITĂȚI SUSPENDATE pentru a vedea dacă numărul cardului pe care doriți să îl eliminați apare în coloana CARDURI. Orice activitate cu slotul de aplicație alăturat folosește cardul și ar trebui să fie oprită cu comanda OKILL. Cardul poate fi apoi scos. În urma unui mesaj de card, trebuie să înlocuiți cardul în același slot și apoi să OKILL aplicațiile care folosesc cardul. În urma unui mesaj i NDEX, trebuie să readuceți cardul în slotul original și să închideți clapeta. Trebuie să introduceți apoi în Index și să scoateți cardul în mod obișnuit.

REFERINŢĂ

REFERINŢĂ

101

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

102

eu

eu

eu

eu

eu

eu

Secțiunea Cinci 1 Referință PipeDream
1 1 TAceastă secțiune descrie toate comenzile PipeDream care sunt disponibile în fiecare meniu. Pentru a înțelege acest capitol, ar trebui să fiți deja
Sunt familiarizat cu conceptele de bază ale utilizării PipeDream descrise în Secțiunea a doua - Utilizarea PipeDream.
1 Toate comenzile pot fi tastate direct de la tastatură, precum și alese din meniul corespunzător. Echivalentul tastaturii pentru fiecare
1 comandă este afișată în partea dreaptă a numelui comenzii în meniu. Pentru
de exemplu, comanda Replicare din meniul BLOCURI apare ca
1 ReplicateoBRE Aceasta înseamnă că puteți da comanda Replicare tastând b
» tasta urmată de tastele BR E. Rețineți că literele nu trebuie să fie scrise cu majuscule: bbre are același efect. De asemenea, puteți ține apăsat butonul b
tasta în timp ce tastați tastele cu litere d preferate.
1 ^ben, ca în exemplul cutii, echivalentul comenzii este o secvență de două sau trei litere, prima literă va fi de obicei prima literă a numelui meniului. Pentru comenzile utilizate frecvent, echivalentul tastei este o singură literă cu tasta b (în foarte puține cazuri tasta o). De exemplu, cel
1 Comanda Mark Block din meniul BLOCKS are echivalentul bZ.
Rețineți că în următoarele diagrame de ecran bara de iluminare are
1 a fost omis pentru claritate.
1 Setarea opțiunilor Unele comenzi vă prezintă un tabel de opțiuni care vă permit să configurați comanda conform cerințelor dumneavoastră.
1 1 Pentru început, cursorul este poziționat lângă prima opțiune; tastele cursor pot fi folosite normal pentru a deplasa în sus și în jos

în listă. Multe dintre opțiuni au doar două alternative posibile: Da și Nu.
1 Puteți modifica valoarea afișată fie tastând Y sau N după caz, fie utilizând comanda Next Option, bJ, care alternează între
1 valorile disponibile. În cazul opțiunilor care includ valori specifice, cum ar fi Lungimea paginii, Opțiunea următoare restabilește valoarea implicită.

Operațiuni pe blocuri de sloturi - BLOCURI

```
PIPEDREAM  Mark Bloclr.<>ZSearch<>BSEWord Count<>BUC         DZ
BLOCURI    Ștergeți marcaj<>QReplace<>BRPNew<>BNEWROMANCE
CURSOR     Cop11<>BCNext Match<>BNMRecalculați
EDIT  Moue<>BM                         SELECT
FIŞIERE    Şterge<>BD                       lliilli
LAYOUT     Sort<>BSO                        ACTION
OPȚIUNI    Replica<>BRE                          IBl
TIPRIȚI                                     CURVA
```

Comenzile din meniul BLOCK vă permit să manipulați elementele pentru a controla exact ce zone sunt afectate de o anumită operațiune. Un bloc poate include orice, de la un singur slot până la un complet ^^ment.

Marcare

Înainte de a da orice comandă de bloc, identificați sloturile pe care doriți să le faceți

operați folosind comanda Mark Block. Puteți marca un singur slot, un rând de sloturi, un œlu^ de sloturi sau un bloc dreptunghiular de sloturi care se întinde |

mai multe rânduri şi colu^mns.

Identificați blocul de sloturi pe care doriți să operați dând

Marcați comanda Bloc în colțul din stânga sus și colțul din dreapta jos al blocului. După ce dați cele două comenzi Mark Block, toate sloturile selectate din bloc vor fi afișate evidențiate pe ecran. |

Mark Block - OZ

Marchează un singur slot, sau colțul din stânga sus și colțul din dreapta jos al unui bloc dreptunghiular de fante, pentru a identifica fantele care trebuie operate .

pornit prin comenzile bloc ulterioare.

I Clear Marks - OQ

Șterge orice bloc marcat configurat anterior cu comanda Mark Block.

Replicarea sloturilor

Replicare - OBRE

Reproduce conținutul unui slot sau bloc de sloturi în orice parte a documentului. Sunt afișate următoarele opțiuni:

Interval în care să copiați încruntat Interval în care să copiați

Fiecare interval este un bloc de sloturi identificate prin specificarea coordonatelor colțului său din stânga sus și colțului din dreapta jos. Dacă este necesar, în document sunt create rânduri și/sau col^ane suplimentare pentru a acomoda noile sloturi.

Intervalele pot fi una dintre următoarele forme:

1. Un singur slot la zonă

eu

Interval din care să copiați: un singur slot, de exemplu A 1.

Interval în care să copiați: o zonă, de exemplu B3 D7, sau doar un rând sau coloană. gamă. Zona poate include slotul original, h necesar.

Conținutul slotului este copiat pe întreaga zonă, așa cum este reprezentat simbolic în următorul diagramă:

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

»

c

D

B

A

1

2

3

4

5

6

7

8

0

eu

2. Colu^ la zona

Interval de copiat din: matrice acol^umn, de exemplu Al A3.

Interval de copiat în: un singur slot sau o matrice de rânduri, de exemplu B5 D5.

Colu^ este copiat în colu^ țintă începând fie de la un singur slot, fie de intervalul de sloturi dat de rândul țintă.

ABCD ABCD

1		1	
2	+	2+	
3	A 4	3A	
4		LO t	
5			
6		6	+++
7		7	AA
8		8	

3. Rând în zonă

Interval de copiat din: o matrice de rânduri, de exemplu A1C1.

Interval de copiat în: un singur slot sau o matrice collari, de exemplu B5 B7.

Rândul este copiat în rândul țintă, începând fie de la un singur slot, fie de la intervalul de sloturi dat de coloana țintă, așa cum se arată în următoarea pagină:

ABCD

1 +A
2
3
4 -.5
0+A
6 G+A
7 e+A
8

eu

eu

4. Zona la zonă

Interval de copiat din: o zonă, de exemplu Al B2. Interval de copiat în: un singur slot, de exemplu C5.

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

Zona este copiată în zona cu colțul din stânga sus definit de un singur slot.

h sloturile contam referințe de slot, referințele sunt actualizate pentru a ține cont de poziția lor modificată, cu excepția cazului în care sunt fixate cu operatorul $.

eu

Copiere, mutare și ștergere   Copiere - ❖BC Copiază un bloc marcat de sloturi în poziția din document indicată de cursor. Sloturile din document vor fi depărtate pentru a face spațiu pentru blocul care este copiat, în contrast cu comanda Replicare care suprascrie zona țintă. Referințele sloturilor din noul bloc sunt actualizate ca și pentru comanda Replicare, dar referințele la sloturile din bloc nu sunt modificate. Mutare - OBM Mută un bloc marcat de sloturi din poziția inițială în poziția indicată de cursor. Referințele de slot Ah sunt actualizate după caz. Rețineți că dacă încercați să mutați un bloc de sloturi într-o nouă poziție care se suprapune pe aceleași rânduri sau coloane ca blocul original, va fi afișată eroarea Overi ap. Delete - ÛBD Șterge un bloc marcat de sloturi din document. Deoarece veți pierde informațiile anterior în acele sloturi, este o idee bună să salvați o copie a d^armentului dvs. înainte de a șterge o zonă mare, astfel încât să puteți reveni la aceasta dacă ștergeți accidental informații valoroase.
Sortare   - ❖BSO Sortează un bloc marcat de sloturi. Spațiile de text sunt sortate în ordine alfabetică, spațiile de expresie în ordine numerică și intervalele de dată în ordinea datei. Sunt afișate următoarele opțiuni: Sort on coluf'ln Sort în ordine inversă Nu Nu actualizați referințeleNu Sort on column: setați la o etichetă colu^ (A, B, C etc) pentru a specifica ce colu^n din blocul marcat ar trebui fi folosit pentru a determina ordinea sloturilor.

Sortați în ordine inversă: în mod implicit, blocul marcat este sortat în ordine crescătoare și orice referințe de slot sunt actualizate după caz. Setarea acestei opțiuni la Y es va sorta colu^ specificat în ordine descrescătoare.

Nu actualizați referințele: setarea acestei opțiuni la Da inhibă actualizarea referințelor de slot din blocul care este sortat. Aceasta oferă o operație de sortare mai rapidă și poate fi utilizată cu condiția ca niciun slot din blocul sortat să nu fie referit nici din interiorul, fie din afara blocului sortat.

Căutare și înlocuire

Căutare - OBSE

Căutarea este pentru un șir specificat într-un singur document sau un document cu mai multe fișiere. Sunt disponibile următoarele opțiuni:

String Search Equate Search Căutare Căutare

a cauta pentru
numai gama de coloane nr
majuscule si mai mari Yt?s
numai blocul narked   nr
din dosarul curent   nr
toate fișierele din lista   nr

Șirul de căutat este specificat în același mod ca și pentru comanda Replace, iar opțiunile echivalente au același efect; vezi mai jos.

Când căutarea este finalizată, un mesaj precum

27 găsite

eu

va fi afișat unde 27 este numărul de potriviri de la ultima comandă de căutare.

eu

Următorul meci - ΦBNM

În urma unei comenzi de căutare, comanda Următoarea potrivire poate fi utilizată pentru a găsi următoarea apariție a șirului specificat, începând cu poziția curentă a cursorului.

Înlocuiește - O BRP

Caută și înlocuiește aparițiile unui șir specificat cu altul. Sunt afișate următoarele opțiuni:

Șir de căutat

Înlocui cu

Căutați numai intervalul de coloane Nr

Echivalează litere mari și mici Da

Cere confirmare Da

Căutați numai Blocul marcat Nr

Căutați toate fișierele din lista nr

În mod implicit, comanda Înlocuire înlocuiește toate aparițiile primului șir specificat cu al doilea șir specificat de-a lungul întregului proces curent, echivalând litere mari și mici și solicitând confirmarea înainte de fiecare înlocuire. De exemplu eu

String pentru a căuta Cat|

Înlocuiește cu Câine

va înlocui pisica cu câine, pisica cu câine și pisică cu câine.

La fiecare apariție a șirului de căutare, promptul „

Înlocuiește: N, Y?   *

va fi afișat în partea de sus a ecranului. Răspundeți Y pentru a efectua   I

înlocuire, N pentru a trece la următoarea apariție a șirului de căutare sau apăsați tasta [esc] pentru a anula comanda. Când comanda sunt eu

finalizat, mesajul

Am găsit

(sau după caz) va fi afișat pentru a afișa numărul total de „

înlocuiri care au fost făcute.   j

Șir de căutat: specifică șirul de căutare, care poate fi de până la 240
.

caractere în lungime. '

Anumite secvențe speciale de caractere pot fi folosite în șirul de căutare I pentru a reprezenta caractere care nu pot fi tastate la tastatură sau clase de șir de căutare: I

eu

eu

eu

eu

Operațiuni pe blocuri de sloturi - BLOCURI

Ш

Potriviri de secvență
A l..A8   Evidențiază caracter
AA   A
A?   Un singur caracter - nu spațiu
A#   Orice n^liner de caractere fără spațiu (adică un cuvânt)
CA UN   spațiu
ARref   Referință slot ref
AR#   Orice referință de slot
spațiu   Unul sau mai multe spații sau peste sloturi
AB   Începutul unui slot (sau al unei linii)

Înlocuire cu: specifică șirul pentru a înlocui fiecare apariție a șirului de căutare. Pot fi utilizate următoarele secvențe speciale de caractere:

Înlocuitori de secvență
A 1..A8   Evidențiați caracter
AA   A
Un   caracter care se potrivește a? în căutare

A#n   șir care se potrivește cu al n-lea a# în căutare
CA UN   spațiu
ARref   Referință slot ref
AR#n Referința slotului care se potrivește cu a n-a ar#
space   Spații potrivite sau limita slotului

Până la nouă a? câmpurile, nouă câmpuri a# și nouă câmpuri ar#, numerotate de la 1 la 9, pot fi utilizate în același șir de înlocuire.

Câmpul   sălbatic se va potrivi cu zero caractere, atâta timp cât șirul care

a fost căutat conține cel puțin un caracter (altfel câmpul sălbatic ar corespunde tuturor spațiilor).

Căutați și înlocuiți exemple

Secvențele de la 1 la A8 reprezintă codurile de la 1 la 8. De exemplu, toate aparițiile lui Pi pe Dream ar putea fi îngroșate cu opțiunile

String pentru a căuta PipeDreaf'l

Înlocuiți cu   „'2PipeDreaf'l"'2

Secvența ab forțează șirul de căutare să înceapă la începutul unei linii. De exemplu, toate spațiile unice ar putea fi eliminate de la începutul liniilor cu opțiunile

String pentru a căuta „B”S|

Înlocui cu

Secvența /\# se va potrivi cu o secvență de caractere care nu conține
”

spaţiu; adică un cuvânt, sau un^nber. De exemplu, pentru a elimina numerele de linii din . progres de BASIC spooled: I

String pentru a căuta „B” #I

Înlocuiți cu   л5

^aici /\# sau /\? au fost folosite pentru a căuta orice cuvinte sau caractere, cuvintele sau caracterele care au fost găsite pot fi inserate în Înlocuire |

cu șir folosind /\#1 la /\#9 sau, respectiv, /\?l la /\?9. De exemplu, String pentru a căuta c"?r"?'

Înlocuiți cu   „?2”?1clt.|

va schimba căruciorul cu tack și cord to dock. |

Secvența /\Rref și respectiv „R# se potrivesc cu un anumit slot

referință și orice referință de slot, într-un slot de expresie. Astfel,
eu

String pentru a căuta „R#I

Înlocuiți cu „R#1+1

eu

va înlocui orice referință de slot A 1 cu A 1 + 1 și așa mai departe.

Căutați numai intervalul colu^-urilor: vă permite să specificați un interval de coloane introducând un grup de etichete colin separate printr-un spațiu: de exemplu AG. I _

comanda este apoi restricționată la intervalul specificat de coloane, inclusiv.

Echivalează literele mari și mici: în mod implicit, literele mari și mici I sunt tratate ca echivalente în șirul de căutare, iar majusculele din șirul de înlocuire sunt modificate pentru a se potrivi cu literele din I

pozițiile corespunzătoare ale șirului potrivit. Setarea acestei opțiuni la N o forțează ca potrivirile să fie identice. Aceasta înseamnă că, de exemplu, |

specificând Do g pentru a înlocui ca. nu va avea niciun efect asupra pisicii sau pisicii.

Cer confirmare: setarea acestei opțiuni la Nu face ca toate șirurile să fie înlocuite fără solicitări. |

Căutare numai bloc marcat: setarea acestei opțiuni la Da restricționează căutarea la un bloc marcat de sloturi. 1

eu

Căutare din fișierul curent: setarea acestei opțiuni la V es efectuează operația de căutare și înlocuire pe parcursul unui proces cu mai multe fișiere, începând din partea de sus a fișierului curent.

Căutare în toate fișierele din listă: setarea acestei opțiuni la V es efectuează operația de căutare și înlocuire într-un document cu mai multe fișiere, începând din partea de sus a primului fișier. Consultați Documente cu mai multe fișiere, p. 128.

Alte operațiuni de bloc

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

Număr de cuvinte - ❖ BWC

Numărează cuvintele din întregul document sau dintr-un bloc de sloturi dacă a fost marcat unul și afișează numărul de cuvinte, de exemplu

127 de cuvinte

în partea de sus a ecranului. Rețineți că numerele și alte simboluri separate prin spații vor contribui la numărul de cuvinte.

Nou - ❖ BNEW

Șterge întreaga datorie. Interogarea

Suprascrieți textul?

este dată. Dacă ștergeți documentul (răspunzând la V es), acest lucru va anula toate numele fișierelor și modul multi-fișier, resetarea opțiunilor din pagina de opțiuni la valorile implicite și resetarea ecranului la starea de pornire de șase coloane, fiecare cu 12 caractere lățime. .

Recalculați - ΦA

Recalculează toate spațiile de expresie în întregul document. Ordinea recalculării este determinată de setarea paginii de opțiuni coloane/rânduri.

Deplasarea documentului - CURSOR

PIPEDREAM Sfârșitul spațiuluiφ ΦUrmătorul WordSHIFT ΦUrmătorul ColuP1n
oz
BLOCURI Începutul SIot4'Cuvântul precedentSHIFTCol precedent
UPlnSHIFT^mJADVANCE
CURSOR Partea de sus a ecranului ColuPln UpSHIFT -0-
Prima coloană<>CFCw

ED IT BottoPI of ColuPln Screen DownSHIFTLast
Colurnn<>CLCSELECT
FIȘIERE Salvare poziție<>CSPCursor RiihtΦ HiiIIIi
LAYOUT Restabiliți poziția<>CRPCursor stânga4'
ACȚIUNE
OPȚIUNI Accesați Slot<>CGSCursor Sus ❖
PRINT ENTER Cursor în jos RESUME

Comenzile din meniul CURSOR ^m pentru a oferi cea mai mare flexibilitate posibilă pentru deplasarea în jurul unui document. Deoarece sunt folosite atât de des, multe dintre ele au echivalente simple cu stenografie, ceea ce vă poate economisi mult timp.

Puteți muta la stânga sau la dreapta un caracter, cuvânt sau colu^n la un moment dat, sau la începutul sau la sfârșitul unui slot, sau la primul sau ultimul colu^n.

Poţi deplasa în sus sau în jos do^anent pe rând, câte un scree^ul, sau în partea de sus sau de jos a col^ctnului.

De asemenea, puteți merge direct la un slot specificat, dând coordonatele acestuia.

Comenzile din meniul CURSOR nu modifică în niciun fel d^armentul, cu excepția comenzii IenterI care va adăuga un rând gol în partea de jos a d^^mentului dacă cursorul a fost anterior în partea de jos a lui. documentul.

Mutarea oriunde

Accesați Slot - OCGS

Mută cursorul direct într-un slot specificat. După solicitare

Du-te la slot

introduceți coordonatele slotului în care doriți să vă mutați, urmate de IenterI . Dacă slotul pe care îl specificați este în afara documentului, cursorul va fi mutat cât mai departe posibil în direcția slotului specificat.

eu

Salvare poziție - OCSP

Salvează poziția cursorului a liniei care conține ^sor în PipeDream. Dacă vă mutați într-o poziție nouă, puteți j^p înapoi la poziția anterioară cu comanda Restaurare poziție. Pot fi salvate până la cinci poziții.

Restabiliți poziția -OCRP

Mută cursorul la ultima poziţie salvată. K cinci poziții au fost deja salvate, Salvarea poziției œ^^d va emite un avertisment sonor.

Deplasarea într-o linie/slot

Cursor dreapta - O Cursor stânga - O

Mută cursorul la următorul caracter din slot, sau respectiv caracterul anterior din slot. Cursorul stânga nu va avea efect odată ce cursorul ajunge la începutul slotului. Cursorul la dreapta va continua să mutați cursorul dincolo de sfârșitul slotului, derulând slotul la stânga dacă ajunge la punctul de înfășurare pentru colu^.

Cuvântul următor - IshiftI o Cuvântul precedent - IshiftI O

Mută cursorul la primul caracter al cuvântului următor din slot și, respectiv, cuvântul anterior din slot. Dacă nu mai există cuvinte în slotul curent, Next Word va muta cursorul la primul caracter al următorului slot. De asemenea, dacă cursorul se află la începutul unui slot, Previous Word va muta cursorul la sfârșitul slotului anterior.

Începutul liniei - O0

eu

Mută cursorul în prima poziție a caracterului din slot.

eu

Sfârșitul liniei - 00

eu

Mută cursorul în poziția de după ultimul caracter din slot.

Deplasarea într-o coloană   ENTER - IENTERI Mută cursorul în jos la rândul următor și la prima poziție a caracterului din coloana curentă. Dacă cursorul se află în partea de jos a desenului, comanda va adăuga un rând suplimentar la desen. Cursor în sus - û Cursor Do^n - 0 Mută cursorul în aceeași poziție orizontală în Une anterioară și respectiv pe linia următoare: cursorul rămâne în coloana curentă. Cursorul sus nu va avea niciun efect dacă cursorul se află deja pe linia de sus a documentului, iar Cursorul în jos nu va avea niciun efect dacă cursorul se află deja pe linia de jos a documentului. Screen Up - I^hft fi Screen Down - IshiftI 0 Mută cursorul în sus sau în jos pe un scree^ul la un moment dat. Cu marginile afișate, acestea vor fi cinci linii simultan. Partea de sus a coloanei -O û Partea de jos a coloanei - OO Mută cursorul în partea de sus sau de jos a coloanei curente în document.

Deplasarea între coloane   Prima coloană - OCFC sau <>ITABI Ultima coloană - OCLC Aceste comenzi mută cursorul la prima sau cea mai din stânga coloană a documentului și, respectiv, ultima sau cea mai dreaptă

coloană a documentului. Cursorul rămâne pe același rând, dar va fi mutat în prima poziție a caracterului (cel mai din stânga) din coloana specificată. Coloana următoare- ÍTÃB] Coloana anterioară - IshiftI ItabI Mută cursorul la următoarea coloană din dreapta sau, respectiv, coloana anterioară din stânga. Cursorul reapare în același rând, dar se mută la începutul slotului în noua coleană.

Deplasarea în jurul documentului - CURSOR

117

Rezumatul operațiunilor cursorului PipeDream

Mutați în partea de sus a colu^

Deplasați-vă cu un ecran în sus

Φ [Ж Mutați la prima coloană

[shiftIItâbI

[SHIFTlO

o

i)

Treceți la linia anterioară

►

ISHIFTjO

ITÃB]

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

Treceți la coloana anterioară

Mutați la începutul slotului

Treceți la cuvântul anterior

Treceți la caracterul anterior

0

Mutați la Mutați la următorul caracter al cuvântului următor

Mutați la Mutați la capătul coloanei următoare

Treceți la rândul următor

Deplasați în jos cu un ecran

Mutați în partea de jos a coloanei

Editarea textului și a expresiilor - EDIT

PIPEDREAM Rubout Insert/Qvertype Split Line<>ESL
oz
BLOCURI Șterge caracterul<>GSwap case<>SJoin Lines<>EJLADVANCE
CURSOR Insert Character<>UNext Option Șterge rândul înColumn<>EDRC«■Mil'
EDITĂ Ștergeți WordOTEeditați expresia Inserați rând în coloană<>EIRCSELECT
FIȘIERE Șterge până la sfârșitul spațiului <>DInseră referință
Șterge coloană<>EDCHilli
L.AYOUT Ștergeți numărul rândului < >T ext<>ENTserați coloană<>EICACTION
OPȚIUNI Insert Row<>NFormat ParaGraph<>Rfidd ColumnEAC
PRINT ESCAPE Inserați pagina<>EIPRESUME

Comanda din meniul EDIT oferă diverse modificări ale conținutului documentului. În primul rând, există comenzi care vă permit să ștergeți un caracter, cuvânt, spațiu, rând sau coloană de pe document.

Puteți, de asemenea, să introduceți un rând sau un colean, să uniți două sloturi sau să despărțiți un slot și eu

introduceți o întrerupere de pagină.

I Unele dintre aceste comenzi sunt utile în special atunci când lucrați cu documente cu mai multe coloane: consultați Lățimi și margini într-un coloane multiple |

document, p. 132

Co^mandele rămase sunt împărțite în două grupe; primul se aplică în mod specific lucrului cu text, al doilea se aplică expresiei. sloturi: I

Format Paragraf reformatează un paragraf de text dintr-o coloană, Schimbați I

Cu majuscule schimbă majusculele unui singur caracter, iar Inserare/Suprascrie schimbă PipeDream între modurile de introducere a textului Inserare și Suprascriere. eu

Editare expresie vă permite să introduceți o expresie, Număr în text se convertește între un slot de expresie și un slot de text și Insert Reference inserează o referință de slot într-o expresie.

eu

Editare într-o linie/slot

Inserare/Supratipare - <>V

Comută modul de introducere a textului între Inserare și Suprascriere. Modul selectat în prezent este afișat pe linia de sus a paginii Opțiuni.

În modul Inserare, caracterele tastate sunt inserate la poziția cursorului, iar textul ulterior de pe linie se depărtează pentru a face spațiu.

eu

În modul Overtype, caracterele tastau peste orice text anterior pe aceeași linie, în același mod în care funcționează o mașină de scris corectoare.

eu

eu

Modul în care alegeți să lucrați este o chestiune de preferință personală. Modul selectat este specific fiecărei activități suspendate PipeDream; modul implicit poate fi setat în Panou.

eu

grozav-

eu

eu

Comanda Rubout, folosită în mod normal prin apăsarea tastei, șterge

La stânga. Tasta [Qil este folosită pentru a elimina o greșeală din rândul pe care tocmai ați tastat. În modul Inserare, caracterele rămase de pe linie se deplasează cu o poziție spre stânga. Rețineți că nu va sări înapoi la linia anterioară când este atinsă marginea din stânga a unei pagini.

Șterge caracterul - <>G sau IshiftIKI

eu

Șterge în dreapta. În mod normal, ați folosi comanda Delete Character pentru a șterge unul sau mai multe caractere în mijlocul unei linii de text.

eu

Inserați caracter - <>U

Inserează un spațiu la poziția cursorului, lăsând cursorul acolo unde se află și mutând textul următor pe linie la dreapta. Comanda Insert Character este folosită atunci când lucrați în modul Overtype, pentru a crea spații în care să inserați text suplimentar într-o linie.

Ștergeți cuvântul - <>T

Șterge ah caracterele din poziția cunent ^sor, până la, dar fără a include primul caracter al cuvântului următor. În mod normal, ați poziționa cursorul la începutul cuvântului pe care doriți să-l ștergeți, folosind comenzile Cuvântul următor și Cuvântul anterior, apoi dați comanda Ștergere cuvânt pentru a șterge totul până la următorul cuvânt. Rețineți că Delete Word nu se va șterge dincolo de sfârșitul intervalului de închiriere.

120

Secțiunea cinci - Referință la PipeDream

Delete to End of Slot - D Șterge caractere din poziția curentă a cursorului până la sfârșitul slotului. Schimbă majuscule - <>S Schimbă caracterul de sub (cursor și mută cursorul cu o poziție la dreapta. Editarea într-o coloană   Șterge rândul în coloană - <>EDRC Șterge slotul care conține cursorul și închide decalajul, astfel încât rândurile ulterioare din coloana curentă să se deplaseze în sus pe d^^ment. Această comandă va fi utilizată în mod tipic atunci când PipeDream operează în modul Coloane, astfel încât textul din coloana curentă să nu fie nevoit să rămână aliniat cu textul din coloanele adiacente. Insert Row in Column - <>EIRC Inserează un rând în coloana care conţine cursorul. Rândurile ulterioare din coloana curentă sunt mutate în jos pentru a face spațiu. Comanda Inserare rând în coloană este folosită în mod obișnuit atunci când lucrați în modul Coloane, deoarece nu infectează textul din coloanele de ambele părți ale coloanei care conține cursorul. Este, de asemenea, util pentru a restabili aranjamentul unui tabel care conține articole în diferite coloane. Unire linii - <>EJL Unește textul din linia de sub ^linia curentă la sfârșitul liniei curente și închide spațiul astfel încât sloturile ulterioare din coloana curentă să fie mutate în sus cu un rând. Split Line - <>ESL Împarte linia proprie în poziţia cursorului. Caracterul de la poziția cursorului și caracterele ulterioare sunt mutate pe rândul următor, iar cursorul rămâne la sfârșitul spațiului curent. Fonnat Paragraph - <>R Reformatează textul de la linia care conține cursorul până la sfârșitul paragrafului. Rândurile de text vor fi împărțite la ultimul spațiu înainte de

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu ------------------------------------

I Editarea unui document

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

marginea din dreapta pentru coloana curentă; vezi Pornirea PipeDream, p. 32. Dacă a fost selectată justificarea, cu opțiunea Opțiuni Pagina Justificare (vezi p. 140), se vor adăuga spații suplimentare la fiecare linie pentru ca capătul din dreapta să coincidă întotdeauna cu punctul de înfășurare. Sfârșitul paragrafului este determinat de unul dintre următoarele:

O linie care începe cu cel puțin un spațiu

Un slot de expresie

Un slot cu aliniere diferită de aliniere liberă; cu alte cuvinte, alinierea la stânga, alinierea la dreapta sau alinierea LCR.

Puteți împiedica împărțirea cuvintelor într-un spațiu tastând <>spațiu, care se numește „spațiu exact” și este afișat pe ecran ca „De exemplu,

27 ... KHZ

Șterge rândul - Y sau

Șterge rândul care conține cursorul de-a lungul întregului d^^ment, închizând decalajul. Comanda Tins trebuie folosită cu grijă, deoarece slotul din fiecare coloană de pe rândul cunent va fi șters. Comanda este utilizată în mod obișnuit când PipeDream operează în modul Rânduri, pentru a menține alinierea între textul din œlu^ns adiacente.

Șterge coloană - <>EDC

Șterge coleanul care conține cursorul. Rețineți că toate informațiile din colean se vor pierde, așa că utilizați această comandă cu precauție.

Inserare pagină - EIP

În mod normal, întreruperile de pagină sunt introduse automat de către PipeDream. Acestea se numesc întreruperi de pagină „soft” și sunt reprezentate de o linie orizontală AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA

de-a lungul documentului între două rânduri. Poziția lor se va schimba dacă modificați volumul de text pe o pagină sau modificați setările de marjă din pagina Opțiuni.

Cu toate acestea, pentru a forța o întrerupere de pagină la oœur într-un anumit loc din arment, cum ar fi înainte de un nou capitol, puteți insera o întrerupere de pagină „hard” cu comanda Insert Page. Întreruperile de pagină tare sunt afișate ca un rând pe document

Folosirea acestei comenzi va insera o întrerupere de pagină tare în rândul care conține cursorul. Comanda dă promptul

Precizati nr. de 1ini neîntrerupte

Nu

Apăsarea IenterI execută comanda, asigurându-se astfel că textul următor va începe întotdeauna în partea de sus a unei noi pagini.

Alternativ, modificarea opțiunii la Da, urmată de un număr, introduce o întrerupere de pagină condiționată. Aceasta înseamnă că o întrerupere de pagină va avea loc dacă numărul de linii specificat este disponibil

pe pagina curentă. De exemplu, înaintea unui tabel de zece rânduri, s-ar putea insera o întrerupere de pagină condițională cu o valoare de 10 pentru a vă asigura că toate cele zece rânduri ale tabelului sunt pe aceeași pagină.

dacă întreruperea de pagină condițională nu provoacă o întrerupere de pagină, aceasta va fi afișată în coloana A ca:

n

Insert Row - ON

Inserează un rând blaak pe întregul d^arment înaintea rândului care conține cursorul. Rândurile următoare sunt mutate în jos pentru a face spațiu. Comanda Insert Row este utilizată de obicei atunci când lucrați în modul Rânduri (vezi Pagina Opțiuni), deoarece menține alinierea între textul din coloanele adiacente.

Introduceți Colu^ - OEIC

Inserează o coloană goală în stânga coloanei care conține cursorul. Noua coloană este creată cu o lățime inițială de 12 caractere și o lățime inițială de înfășurare de zero. Cursorul rămâne în noua coloană.

Adauga Colu^ - OEAC

Adaugă o coloană goală în partea dreaptă a documentului. Noua coloană este adăugată cu o lățime inițială de 12 caractere și o lățime de înfășurare de zero, astfel încât textul din noua coloană să se încapă la marginea din dreapta a coloanei.

I   Editarea sloturilor de expresie

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

introduceți referință - OK

Permite crearea expresiilor prin indicarea sau „indicarea către” diferite sloturi la care se va referi o expresie. Inserează coordonatele slotului care conține cursorul în expresia care este editată. Pentru a executa comanda, mutați cursorul blocului în slotul necesar utilizând tastele cursorului și tastați OK.

И o expresie nu este editată, această comandă nu va avea efect.

Editați expresia - OX

Setează slotul care conține cursorul la un slot de expresie sau editează un slot de expresie existent.

Slotul este evidențiat, iar cursorul se deplasează la linia de editare deasupra marginii de sus din centrul ecranului. Conținutul curent al slotului, oricum, este afișat și poate fi editat folosind tastele cursor și comenzile de editare a liniilor:

ml Rubout

IshiftIîdëlI Șterge caracterul

OV /Supratip

OU Inserați caracter

OT Șterge cuvântul

OD Șterge până la sfârșitul slotului

OK Introduceți referința

lin,0 ______ Cursor stânga/Cursor dreapta

IshiftI lin, IshiftI 0 Cuvântul anterior/Cuvântul următor

Olin,O0 Începutul liniei/Sfârșitul rândului

În cele din urmă apăsați IenterI pentru a introduce expresia în slot și afișa valoarea acesteia, sau Iëscî pentru a lăsa nemodificată valoarea anterioară a slotului.

Evadare - [Ëscl |

Ieșiri din Pagina Opțiuni sau din opțiunile oricărui PipeDream |

comanda. [Ëscl va abandona, de asemenea, editarea unei expresii și va lăsa neschimbat „ conținutul slotului care este editat. |

Nu^her < > Text - O ENT

Convertește slotul care conține cursorul între un slot de expresie și un slot de text. Această comandă permite un număr introdus din greșeală ca text |

să fie convertită într-o expresie sau ecuația dintr-un slot de expresie să fie afișată ca text, astfel încât să poată fi tipărită. |

Următoarea procedură poate fi utilizată pentru a afișa sau tipări toate expresiile i dintr-o anumită zonă a unei foi de calcul sau a unui document:

© Salvați mai întâi d^^mentul, iar procedura îl va modifica. '

® Marcați o mare parte a documentului pe care doriți să îl examinați sau să îl imprimați. eu

@ Tastați OENT. Sloturile de expresie din blocul marcat vor afișa I expresiile pe care le conțin. Rețineți că sloturile de text vor afișa eroarea de tip errorTyping. |

© Apăsați OO pentru a șterge blocul marcat și, h necesar, măriți |

lățimi coloanelor astfel încât expresiile complete să poată fi văzute.

eu

eu ____

¡ Lucrul cu fișiere - FIȘIERE

i

IIII

PIPEDREAM Load<>FLNext File«FN oz
BLOCURI Salvare<>FSFișierul anterioroFP ADVANCE
CURSOR t-laM e<>FCTop File«FT
EDITĂȚI FIȘIERUL DE INFERIOR „FB SELECT
FIȘIERE linIm
ACȚIUNEA DE DISPOSARE
OPȚIUNI
TIPRIȚI CURVA

I Comenzile din meniul FILES vă permit să încărcați documente din

sistemul de arhivare Z88 și salvați documentele în sistemul de fișiere.

' Puteți crea un document format din mai multe fișiere legate între ele prin

sunt un fișier Listă. Sunt disponibile comenzi pentru a trece la fișierul următor sau anterior

'   , sau mergeți direct la primul fișier sau ultimul fișier dintr-un document cu mai multe fișiere.

I   Pentru utilizarea simplă a PipeDream nu trebuie să utilizați fișiere, deoarece puteți

lăsați documentele la care lucrați ca aplicații suspendate.

I   Cu toate acestea, deoarece există o mică suprasarcină în menținerea suspendată

aplicații, salvând un număr mare de d^mments mici așa cum vor fi fișierele

Prevenim   inconvenientele condițiilor de memorie scăzută.

eu

i   Numele fișierelor Când porniți PipeDream cu un document gol, documentul va

nu au un nume de fișier asociat și va afișa:

*   File No File

I   în partea dreaptă sus a paginii Opțiuni. Se poate da un nume de fișier

la un doc^ent cu comanda Nume. Încărcarea unui fișier, cu Load

Comand   , voi seta numele fișierului la numele fișierului încărcat.

I   Numele de fișier al documentului este afișat în Pagina Opțiuni și este

folosit ca nume de fișier implicit în opțiunile pentru Salvare și Nume

eu   . Numele fișierului este folosit și pentru a eticheta PipeDream suspendat

activități, în Index REF. colean.

eu

eu

eu

Narne - ❖ FC   1 Setează numele fișierului pentru documentul curent. Oferă promptul :| Noua parte din dosar| Numele curent al

fișierului, oricum, va fi afișat; acesta ar trebui editat la< noul nume, urmat de IenterI .' 1
Încărcarea unui document   Încărcare - OFLI Încarcă un document al unui nume dat din sistemul de înregistrare. Următoarele| sunt afișate opțiunile: Parte din fișier de încărcat Insert at slotNo| Linit la intervalul de rânduriNu Încărcați ca text simpluNu| Numele fișierului de încărcat: specifică numele fișierului. И un ule cu același nume. dar cu extensia '. L' există, acest fișier este luat ca fișier Listă; vezi1 Documente cu mai multe dosare, p. 128. Dacă nu, fișierul specificat este încărcat. Numele fișierului, afișat în pagina Opțiuni, va fi setat la numele fișierului încărcat. În cazul unui d^^ment cu mai multe fișiere, acesta va fi numele| a documentului curent, nu numele fișierului Listă. În loc să tastați numele fișierului, fișierul poate fi selectat din Filer. După ce ați introdus OFL, apelați Filer-ul tastând DF și selectați| d^^ment folosind tastele cursor urmate de IenterI (vezi Selectarea fișierelor, p. 83). Apoi, puteți reveni la PipeDream din Filer apăsând,i și numele fișierului lin va fi introdus pentru dvs. Apăsaţi IenterI pentru a încărca fişierul.1 Dacă do^anentul din memorie a fost modificat de la ultima salvare, va fi afişat mesajul1 Overwritetext?1, iar documentul va fi încărcat numai dacă Y (sau y) este| dactilografiat. Dacă do^anentul este prea mare pentru a se încadra în memorie, va fi încărcată doar prima secțiune, iar afișajul va afișa mesajul|

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

Me1viory plin

Insert at slot: adaugă fișierul la d^armentul aflat deja în memorie, fie la referința de slot specificată, fie la poziția curentă a cursorului dacă nu este specificată nicio referință de slot. Tastați Y pentru opțiune

Introduceți la fantă

da

și introduceți o referință de slot.

Limitare la intervalul de rânduri: permite editarea fișierelor prea mari pentru memoria disponibilă, împărțindu-le în secțiuni. Dacă opțiunea este setată la Da, un interval de rânduri poate fi introdus ca două numere separate printr-un spațiu. Vor fi încărcate numai rândurile situate între intervalul specificat, inclusiv.

Încărcare ca text simplu: dacă este specificat Ves, fișierul este interpretat ca text simplu. Secțiunile de text de pe fiecare linie separate prin file sunt plasate în colu^-uri succesive de-a lungul fiecărui rând din PipeDream d^^ment.

.După încărcarea anunțului, intervalele de expresie sunt recalculate de două ori, o dată pentru a obține valorile corecte ale intervalelor constante și apoi din nou pentru a se asigura că referințele la intervalele constante au valorile corecte. Dacă armentul conține referințe avansate complicate, este posibil să fie nevoie de o recaliezare suplimentară înainte ca valorile sloturilor să se stabilească.

Salvarea unui document

Salvare - 0 FS

eu

Dacă nici una dintre opțiuni nu este schimbată, apăsând tasta Ienter salvează întregul d^arment carrent cu ultimul nume setat de comenzile Load sau Name.

Sunt afișate următoarele opțiuni:

Nane of fiie to save
Salvați   numai o serie de coloaneNr
Salvați   selecția de rânduriNr
Salvați   narkedblockNo
Salvați   pi a intext   Nr

Numele fișierului de salvat: în mod implicit, este afișat numele actual al fișierului, așa cum se arată în pagina Opțiuni. Cutiile pot fi editate pentru a salva d^armentul sub un alt nume.

Salvați numai intervalul de col^oane: modificarea acestei opțiuni la Ves vă permite să specificați un interval de col^wns. Acesta ar trebui să fie dat ca două etichete col^wn, separate printr-un spațiu: de exemplu, A F. Doar textul din intervalul col^wns, inclusiv, va fi salvat. Salvare selecție de rânduri: modificarea acestei opțiuni la Da vă permite să introduceți o expresie. Vor fi salvate doar rândurile pentru care expresia este evaluată la TRUE. De exemplu, coloana E dintr-un inventar de mărfuri poate reprezenta cantitatea fiecărui

articol din stoc. Pentru a salva o copie a bazei de date care exclude articolele epuizate, ar trebui să tastați Save selection of rowsYes El >0 Al referințelor de rând din expresie sunt incrementate înainte ca expresia să fie evaluată pentru fiecare rând din document. Deci, în acest exemplu rândul 6 va fi salvat dacă E6>0. Salvare bloc marcat: modificarea acestei opțiuni la Da specifică faptul că numai blocul de text marcat trebuie salvat. Salvare text simplu: modificarea acestei opțiuni la Da va salva documentul ca fișier text simplu, care nu conține constructe speciale. Conținutul fiecărei coluam succesive. va fi scos separat de caractere tabulatoare, fiecare rând terminat cu un caracter ret^rn.
Documente cu mai multe fișiere   Documentele compuse din mai multe ule diferite pot fi editate și tipărite ca un singur document prin intermediul unui fișier PipeDream List. Fișierul Listă este un fișier text simplu care conține numele tuturor fișierelor care includ documentul. Ar trebui să fie salvat cu opțiunea Salvare text simplu, cu fiecare nume de fișier pe o linie separată. Fișierului Listă ar trebui să i se dea un nume cu extensia *. L'. Un fișier cu extensia *. L' este luat ca fișier Listă la încărcare, iar primul document din listă va fi încărcat. Orice eroare care apare în timpul procesării unui document cu mai multe fișiere anulează modul cu mai multe fișiere după raportarea erorii, pentru a evita suprascrierea fișierelor cu text incorect.

Următoarele cocane oferă o modalitate convenabilă de deplasare între fișiere dintr-un document cu mai multe fișiere:

Următorul fișier - OFN

Încarcă următorul fișier într-un document cu mai multe fișiere, dar mai întâi salvează fișierul curent dacă a fost modificat de la ultima comandă de salvare.

Fișierul anterior - OFP

Încarcă fișierul anterior într-un document cu mai multe fișiere. Documentul curent este salvat dacă a fost modificat de la ultima salvare.

Top File - OFT

Încarcă primul fișier dintr-un document mini-fișier. Documentul eurent este salvat pentru prima dată când a fost modificat de la ultima salvare.

Fișier de jos - OFB

I   Încarcă ultimul document dintr-un document cu mai multe fișiere. Documentul actual

Am   fost salvat pentru prima dată când a fost modificat de la ultima salvare.

Exemplu cu mai multe fișiere

eu

De exemplu, creați mai întâi un fișier Listă în PipeDream, care conține fișierul

Următorul text:

A3 ñ IIIIIIBIIII• 1 IIICIIII 1I IIIIDIIII II
IIIIEIIIIII .JF
1 capitol
2 capitolul doi
3 capitole ·
■зхкхжіэт

eu

eu

eu

eu

eu

Aveți grijă să nu adăugați linii goale între ultimul nume de fișier. Apoi salvați cutii ca fișier text simplu numit carte. L, tastând O FS book k . L și setând opțiunea Salvare text simplu la Y.

eu

eu

eu

eu

Creați trei Шее, capitolul, capitolul doi și capitolul trei, care să conțină, de exemplu, următoarele rânduri de text:

Acesta este primul capitol

Acesta este al doilea capitol

Acesta este capitolul trei

Acum, trageți documentul cu mai multe fișiere tastând 0FL book. Dacă utilizați Filerul pentru a selecta fișierul, va trebui să ștergeți fișierul „. Extensia L de la sfârșitul numelui fișierului.

Tastând 0FN, 0FP, 0FT și 0FB se va muta apoi între cele trei fișiere.

Modificarea aspectului documentului - LAYOUT

PIPEDREAM Width   Right Align«LRRDecimal Places«LDP
DZ
BLOCURI   Set Margin«HLe?t Alim«LRLSign Brackets«L SBADVANCE
CURSOR   Fix Row«LFRCentre Align■oLRCSi gn MinuseLSM««««
EDITați   coloana de corecție «LFCLCR Align9LLCRLeading Characters9LCLSELECT
FIȘIERE   Marja R iiht□ ΦFree Align«LAFTrailing Characters9LCT
LñVOIJT   Margin Le ftOϕ   Format implicit9LDFACTION
OPȚIUNI
TIPRIȚI   CURVA

■ Comenzile din meniul LAYOUT vă permit să specificaţi modul în care se face

1 informaţie introdusă într-un document.

1 Puteți modifica lățimea pe care o ocupă orice coli^umn și colu^-urile

marginea din dreapta, care determină punctul în care liniile de text

Am intrat în acea coloană, pe linia următoare.

De asemenea, puteți fixa rândurile deasupra poziției cursorului și coloanele din stânga (poziția cursorului, astfel încât să puteți vedea informațiile dintr-o parte a documentului în timp ce editați informațiile din altă parte.

Lățimi și margini coloane   Width-OW Specifică lățimea pe care o ocupă un colean pe do^anent. Sunt afișate următoarele opțiuni: Lățimea nouă Specificați coluf'lflNu Dacă nu este specificată coleană, se presupune că coleanul care conține în prezent cursorul.

eu

eu

eu

Set Margin - OH Modifică marginea din dreapta a unei coloane specificate. Marja este indicată de indicatorul marginii din dreapta, .J., pe marginea de sus și determină punctul în care textul introdus în coloană se va înfășura pe linia următoare. Această comandă determină zona în care textul urmează să fie formatat în coloană; astfel, dacă lățimea este setată la zero, aceasta va fi egală cu lățimea coluninei și nu va exista nicio marjă. Sunt afișate următoarele opțiuni: Lățimea nouă Specificați coloana: Nu este specificată nicio coloană, se va presupune coloana care conține cursorul. marginea mâinii pentru un număr de col^ani simultan. Comenzile mută indicatorul marginii din dreapta, .J., pentru coloana care conține cursorul cu o poziție de caracter la stânga sau, respectiv, la dreapta. De asemenea,

stabilesc punctul de înfășurare al tuturor coloanelor între coloana ^curentă.și punctul de înfășurare astfel încât să se înfășoare în aceeași poziție.
Lățimi și margini într-un document cu mai multe coloane   În mod implicit, punctul de împachetare pentru toate coloanele este setat la marginea din dreapta a ecranului, ceea ce este cel mai potrivit pentru a crea tabele de informații într-o singură coloană de text. Opțiunea Insert on wrap din pagina Opțiuni este setată inițial la Rânduri, asigurându-se că informațiile din coloanele adiacente vor rămâne aliniate. De asemenea, este posibil să creați un document cu două sau mai multe coloane independente de text, cum ar fi aspectul unui ziar. Faceți acest lucru mutând marginea din dreapta pentru fiecare colunin la marginea dreaptă a col^n. Setarea opțiunii Insert on wrap Options Page la Colunins va asigura apoi că textul din fiecare coloană poate fi editat fără a afecta coloanele adiacente.

De exemplu, următorii pași pot fi utilizați pentru a crea documentul cu trei coloane prezentat mai jos.

CD Setați lățimile col^anelor A, B și C la 24, dând monedă Lățimea și în meniul LAYOUT cu opțiunile

Lățimea nouă Specificați coloana 24 DaA
Lățimea nouă Specificați coluf"În   24 DaB
Lăţime nouă Spec ify coluf"I n   24 Da

I   ® Cu cursorul în coloana A, mutați marginea din dreapta la

marginea dreaptă a coluumului. A apăsând dO până când indicatorul marginii i din partea dreaptă   este chiar la stânga lui A pe marginea de sus; vezi

diagrama de mai jos. Aceasta va poziționa și marginea din stânga pentru col^ans B

I   și C la marginea din dreapta a acelor coloane.

@ Introduceți pagina Opțiuni, tastând OO și modificați opțiunea Inserare pe wrap I   la Coloane apăsând .0: până când cursorul este pe opțiune

linie și tastând C pentru a o modifica

eu

Introduceți pe folie C

Apăsați lËscl pentru a ieși din Pagina Opțiuni.

I   © Introduceți textul necesar în fiecare coloană; se va formata automat

,   în lățimea coloanei.

A3

1

2

3

1, Trimiteți numele și adresa dvs. cu un mandat poștal de 29,1 GBP

text

. .J, A IIIIIIIIIIIIII.IIII.III 8 IIIIIIIIIIIIIIIIIII I , C. 2. În termen de 10 zile 3. Dacă nu veți primi complet mulțumit, returnați peștele piranha personal. pește pentru o rambursare completă.

Aliniere

Textul poate fi aliniat într-unul din următoarele moduri: |

® Aliniat la stânga cu marginea din stânga a col^nn. |

® Aliniat la dreapta cu indicatorul marginii din dreapta. |

® Centrat între marginea din stânga a coleanului și dreapta- .

indicatorul marginii mâinii.   '

® Componenta liniei poate fi aliniată la stânga, centrată și dreapta-
I

aliniat (aliniere LCR).

Textul dintr-un slot care a fost aliniat cu una dintre comenzile Align nu va fi reformatat de către comanda Format Paragraph. |

Rezultatele sloturilor de expresie pot fi afișate în mod similar aliniate la stânga, |

centrat sau aliniat la dreapta pe lățimea colu^nului.

Aliniere la dreapta - ❖ LAR   '

Aliniere la stânga - ❖ LAL I

Aliniază textul din slotul curent la dreapta sau la stânga lățimii de înfășurare a

respectiv colu^n curent. Alinierea va fi afișată când cursorul este mutat din slot. Comanda Left Align poate fi utilizată, de exemplu, pentru a preveni re- |

formatat cu comanda Format Paragraph.

I Center Align - ❖ LAC

Centrează textul în slotul care conține cursorul sau un bloc marcat cu
„

sloturi, peste lățimea de înfășurare a coloanei care o conține. |

LCR Align - O LLCR I

Aliniază componentele slotului care conține cursorul sau sloturile dintr-un bloc marcat la stânga, centrul și dreapta împachetării textului coloanei .

lăţime. Linia are formatul

eu

/stânga/centru/dreapta/

I unde stânga, centru și dreapta reprezintă text care va fi respectiv aliniat la stânga, centrat și aliniat la dreapta, iar „/" reprezintă un | delimitator, care nu trebuie să apară în altă parte a liniei de text.

Modificarea aspectului documentului - LAYOUT

135

Aliniere liberă - O LAF

Elimină alinierea dintr-un slot care conține (cursorul sau un bloc marcat de sloturi. Textul sau rezultatele sloturilor de expresie vor fi aliniate la stânga în slot.

Fixarea rândurilor și coloanelor

Rând fix - O LFR

Corectează rândul care conține cursorul și ah rândurile de deasupra acestuia, pe ecran. sunt afișate marginile h, rândurile fixe sunt identificate cu linii orizontale în chenarul din stânga. Deplasarea cursorului în sus sau în jos pe dormitor va derula numai acele rânduri care nu au fost fixate, astfel încât cursorul poate fi mutat într-un alt panou al do^anentului păstrând rândurile fixe pe ecran. Dând din nou comanda Fix Row eliberează rândurile și restabilește d^^mentul la starea inițială.

Fix Coiи^л - OLFC

Fixează coloana care conține cursorul și toate coloanele din stânga sa, pe ecran. Dacă sunt afișate margini, coloanele fixe sunt identificate

în chenarul de sus prin linii continue. Dacă cursorul este mutat pe deplasare, numai coloanele care nu au fost fixate vor derula, astfel încât cursorul să poată fi mutat într-un alt panou al documentului, păstrând coloanele fixe pe ecran. Dând din nou comanda Fix Colunai eliberează coloanele.

De exemplu, rândul de sus de titluri și coloana din stânga de etichete au fost fixate în următorul document, dând comenzile OLFR și O LFC cu cursorul în slotul A 1:

A1

2 chipsuri Rint Browns Choc

3 _______. ..

4 bureți

5 Flapjacks

6 Γ '

R. . .

Prăjituri regina

.......BJ anu

E

C

0

februarieИ arh 33Raprilie 45mai 49
10 911237
35 37343619
5 6346
124 145167189234

„F 111111”

Cursorul poate fi apoi mutat pentru a derula documentul, păstrând în vedere titlurile col^nilor și etichetele rândurilor.

Formate numerice Expresiile pot fi afișate cu un anumit număr de zecimale sau în format liber. Numerele negative pot fi afișate fie cu semnul minus, fie cu paranteze ca în notația financiară. Rezultatele intervalelor de expresie pot fi, de asemenea, afișate cu unul sau mai multe caractere de început, cum ar fi „£” și unul sau mai multe

caractere finale, cum ar fi „%”. Caracterele de început și de sfârșit pentru document sunt specificate în Pagina Opțiuni. Formatul în care este afișat orice spațiu de expresie poate fi restabilit la valoarea implicită specificată în Pagina Opțiuni prin comanda Format implicit. Toate comenzile de format pot fi aplicate fie unui singur slot care conține cursorul, fie unui bloc de sloturi prin marcarea lor înainte de a da comanda. Decimal Places - OLDP Setează numărul de zecimale afișate de un slot de expresie sau de un bloc marcat de sloturi de expresie. Oferă prompt Numărul de zecimale Fornat flotant   Nu. Numărul de zecimale poate fi setat la o valoare de la 0 la 9, sau poate fi specificat formatul flotant care utilizează formatul de afișare care oferă cele mai semnificative cifre afișate în lățimea disponibilă. Paranteze semn - OLSB Semn minus - OLSM Specificați că valorile negative dintr-un slot de expresie sau dintr-un bloc marcat de sloturi de expresie trebuie să fie afișate în notație financiară, cuprinse între paranteze sau, respectiv, cu un prefix semnul minus. Caractere principale - OLCL Caractere finale - OLCT Specificați că caracterele de început sau trambg definite în Pagina Opțiuni ar trebui să fie afișate pentru spațiul de expresie conținut în „cursor sau blocul marcat de sloturi de expresie. Caracterele implicite de început și trmbng sunt „£” și, respectiv, „%”, iar acestea pot fi modificate pe pagina Opțiuni.

Modificarea aspectului documentului - LAYOUT

137

Format implicit - OLDF

Restabilește slotul de expresie care conține ^sor, sau un bloc marcat de sloturi de expresie, la formatul implicit, așa cum este specificat în Pagina Opțiuni. Odată ce orice element al formatului unui slot de expresie a fost modificat cu una dintre comenzile Decimal Places, Sign Brackets, Sign Minus, Leading Characters sau Trailing Characters, formatul slotului este înghețat și nu va fi afectat de modificările ulterioare ale paginii Opțiuni. Acordarea comenzii Format implicit elimină orice format specific setat pe slot.

eu

eu

eu

eu

eu

eu

Opțiuni document - OPȚIUNI

PIPEDREAM Opțiuni Pagina<-0   oz
BLOCURI   AVANS
CURSOR
EDITARE   SELECTARE

FIȘIERE
ACȚIUNEA   DE DISPOSARE
OPȚIUNI
TIPRIȚI   CURVA

Meniul OPȚIUNI conține o singură comandă, Pagină de opțiuni sau <>O, care afișează o pagină de informații despre documentul curent împreună cu setările globale care pot fi modificate pentru a afecta modul în care comenzile operează pe document.

Text/Nul"lbers   TInsert on wrapRMargins: Top0FileNo File
Granițe   VCale! Huto/ManHHeader2Page1Insert
Justi h   NColuns/RowsCFooter2Free20480
Wrap VDecil"lal places2Bottol"l8
Lungimea paginii   66Minus/BracketsMLLeft0Title
Spațiere între rânduri   1Lead chs.£Header
Pagina de pornire   Trail chs.%Footer

Puteți reveni la un document PipeDream apăsând tasta [Ëscl.

Liniile de informații Coloana din dreapta a afișajului paginii de opțiuni oferă informații

^>ut documentul curent.

Fişier

Numele dormitorului încărcat anterior cu comanda Încărcare sau numele atribuit unui document prin comanda Naine (<>FC) din meniul FIȘIERE. Dacă nu a fost specificat niciun nume, se va afișa

Niciun fisier

Numele va apărea și pe lista ACTIVITĂȚI SUSPENDATE din afișajul Index.

eu

eu

eu

eu

Opțiuni de dormit - OPȚIUNI

139

Pagină

I   Afișează numărul curent al paginii liniei care conțin cursorul. Acest

va corespunde numerotării paginilor când este tipărit d^^mentul

i,   cu excepția cazului în care rândurile sunt fixate cu comanda Fix Row din LAYOUT

1 sau setarea Pagina de opțiuni page-len^di a fost setată la zero.

I Insert/Ove^rtype

I Afișează modul curent de introducere a textului selectat de Insert/Óve^^№

comanda din meniul EDITARE. Modul selectat în mod direct este modul Insert.

eu

Microspațiu

eu

În mod normal gol, afișează cuvântul M ic r- o$ p ac e- h microspațiul

I a fost selectată din meniul P^RINT.

Gratuit

eu

eu

eu

Afișează cantitatea de spațiu rămasă pentru caractere din momentul curent, la cel mai apropiat multiplu de 256 de caractere. Nu este recomandabil să continuați să introduceți text în a^arment dacă există mai puțin de aproximativ 300 de caractere libere. Într-o astfel de situație, vi se recomandă să faceți spațiu în memorie eliberând activități sau ștergând fișiere.

Linii de opțiuni Pagina Tmb este utilizată pentru a determina modul în care sunt afișate textul și expresiile

I într-un document (inclusiv setarea implicită pentru afișarea expresiei

rezultate) și pentru a configura aspectul anunțului gata pentru imprimare,

■ specificarea antetelor și subsolurilor și a marginilor în partea de sus, de jos și din stânga

1 al paginii. În plus, puteți controla lungimea paginii

I spațierea textului și numerotarea paginilor.

I Modificarea opțiunilor - Opțiunea următoare

Ca și în cazul multor alte comenzi, Next Option, OJ va interacționa între I   două valori disponibile, de exemplu Y și N pentru Da: și Nu, sau T și N

pentru Text şi Nu   e- r- s. Alternativ, aceste valori pot fi modificate

I   tastând litera corespunzătoare. În cazul opțiunilor cu mai mult de

două valori posibile, OJ va restabili opțiunea la valoarea implicită.

eu

Alte opțiuni pot fi modificate deplasând cursorul la   elementul i corespunzător, cu tastele û și, apoi editând elementul cu linia-

editarea co^^ și tastele O, Q, IQebl și o G sau IshiftI IQebl pentru a detecta caracterul de sub cursor. în câmpurile numerice, cum ar fi lungimea paginii, modul Overtype este setat automat, indiferent de setarea curentă a modului Overtype/Insert. în următoarea listă de opțiuni, valoarea implicită este afișată pentru fiecare opțiune.
Format text   Determină formatarea textului în d^^ment.
Texxt/N^unibers (T) Setați la T (Text) pentru a face sloturi de text în formatul slot implicit, sau N (Numere)' pentru sloturi de expresie. în modul Numbers nu este nevoie să tastați OX■ înainte de a introduce o expresie, iar tastele cursor O și O se vor deplasa direct între sloturile care conțin expresii; adică se comportă ca ItâbI și ISHIFTI ITASI.1 Borduri (Y)1 Setați la Y (Da) pentru a afișa chenarele sau N (Nu) pentru a ascunde chenarele. Ascunderea| marginile permite afișarea unei suprafețe mai mari a foii și poate. fi util pentru aplicațiile de procesare a textului.| Justify (N)1 Setați la N (Fără justificare) pentru marginile din dreapta zdrențuite sau Y (Da) pentru dreapta dreapta-. marginile mâinii. Pentru a reformata un paragraf de text după ce ați schimbat această opțiune, dați comanda Fornat Paragraph, O R. Wrap (Y) Set the Y (Yes) pentru a face ca textul să se încadreze automat în punctul de wrap, sau N (Nu) pentru nici un wrap. | inserare pe wrap (R)| Setați la R (Rânduri) pentru a calcula un algument între rândurile adiacente sau C■ (Colu^s) pentru a crea coludas independente de text; vezi Lăţimi şi margini într-un d^arment cu mai multe coloane, p. 132..

eu

eu

eu

Modul de recalculare

Opțiunile Calc determină modul în care sunt recalculate sloturile de expresie

d^^mentul.

Auto/Man (A)

Determină recalcularea sloturilor de expresie pe dominantă.

Setați la A (Automat) pentru a recalcula d^^mentul de fiecare dată când se schimbă un slot de expresie sau M (Manual) pentru recalculare numai cu comanda. Această opțiune poate fi setată la M pentru a face mai rapid introducerea datelor într-o foaie de calcul mare sau lucrul cu texturi mari.

Colu^uri/Rânduri (C)

Selectați ordinea recalculării: R (Rânduri) pe rânduri mai întâi sau C (Coloane) în jos pe coloane mai întâi.

Formate numerice

Determinați formatul de afișare implicit pentru sloturile de expresie numerică.

zecimale (2)

Selectați 0 până la 9 zecimale sau F pentru format gratuit.

Minus/paranteze (M)

Selectați M (Minus) pentru a afișa numere negative cu semnul minus sau B (Paranteze) pentru notație financiară între paranteze.

Conduce cap. (£)

Traseu caps. (%)

Specificați până la 4 caractere pentru a fi afișate în fața sau după spațiile de expresie cu <>LCL sau LCT setat.

Formatul paginii Determină spațierea și paginarea d^armentului la imprimare.

Lungimea paginii (66)

Setați între 1 și 127 pentru a specifica numărul de rânduri de pe fiecare pagină, inclusiv marginile, subsolul și antetul, sau O pentru a suprima complet întreruperile de pagină.

Spațiere între linii (1)

Puteți specifica de la 0 la 255 de linii goale suplimentare care să fie inserate între fiecare linie de text.

Pagină de start

Puteți seta (numărul paginii curente de la 0 la 255.

Anteturi, subsoluri și margini Puteți specifica un antet suplimentar sau o linie de text de subsol care să apară la |

partea de sus sau de jos a fiecărei pagini tipărite. Fiecare linie de text poate consta din până la trei componente, care vor fi aliniate la stânga, centrate, de exemplu

și aliniat la dreapta.

Marginea din stânga și marginile de deasupra și dedesubtul antetului și
I

subsolul și între antet și subsol și pagina de text, pot fi modificate separat pentru a determina aspectul paginii tipărite. eu

Rețineți că, dacă este specificat un antet sau un subsol, numărul de linii de text |

pe fiecare pagină va fi redusă corespunzător.

eu

¡ Opțiuni de document - OPȚIUNI

eu

eu

eu

eu

eu

Marja din stânga Marja de sus
Antet
Marja antetului
Pagina de text
Marja subsol
Text de subsol
Marja inferioară

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

Aspectul complet al paginii, cu anteturile și subsolurile și marginile asociate acestora, va fi reprezentat pe afișarea hărții paginii din partea dreaptă a ecranului PipeDream.

Antet

Subsol

Puteți specifica linii de text care vor fi tipărite la capul și subsolul fiecărei pagini. Fiecare linie are formatul

/stânga/centru/dreapta/

unde stânga, centru și dreapta reprezintă text care va fi respectiv aliniat la stânga, centrat și aliniat la dreapta, iar „/” reprezintă un de^iltru arbitrar, care nu trebuie să apară în altă parte a liniei de text.

eu

Titlu1 În acest câmp poate fi introdusă o une de până la 244 de caractere ca titlu pentru id^^ment. Titlul poate fi inclus în d^^ment, sau în subsol sau1 antet, dând câmpul @T@; vezi p. 158.
Margini   Puteți specifica numărul de linii goale, de la 0 la 255, care trebuie lăsate deasupra antetului, între antet și text, între text și subsol și| respectiv sub subsol. Marja din stânga poate specifica o marjă de la O până la 255 de caractere în partea stângă a fiecărei pagini:| Margini: Sus 0i Antet 2 Subsol 21 Bottof'l 8 Stânga 01 De exemplu, o configurație tipică ar putea fi Margini: Top 2 Antet 2| Subsol 2 Fundof'l 21 Stânga 6 Antet /@T@//Maxo Ltd/i Subsol //Rage

@P@// Titlu Raport trimestrial' Câmpul @ @P@ va fi înlocuit cu numărul paginii curente, iar 1 @-câmp @T@ după titlu. Aspectul de pagină rezultat ar fi după cum urmează:

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

Imprimarea documentelor - PRINT

PIPEDREAM P rin laPOUnderline Inserare HighlightsoPHIlilillloz
BLOCURI Mi crospace PitchoPHBold^BRfflove Highli ghtsoPHRADVANCE
CURSOR Ext. St<tuenceoPXHighlight BlockoPHB
EDITARE I icOf'I SELECT
FIŞIERE SubscriptOf'L lllllli
LAYOUT Superscr iptoPR ACȚIUNE
OPȚIUNI Alt. FontoPA
PRÍNT Definit de utilizatordoPE RESUME

Comenzile din meniul РИШТ vă permit să imprimați documentul și să profitați de facilitățile oferite de imprimantă, cum ar fi textul aldine și subliniat și fonturile alternative.

Imprimare -OPO

Pprints al sau pan of ad^mment. Sunt afișate următoarele opțiuni:

Priât numai gama de coloane Nr

Selectați rândurile pentru a imprima   nr

Așteptați între paginile   nr

În mod implicit, comanda Imprimare tipărește întregul (destul curent) fără pauză între pagini.

Numărul paginii de pornire este determinat de setarea Pagina de pornire a paginii Opțiuni, cu excepția cazului în care imprimați un bloc marcat sau rândurile selectate. În acest caz, paginile vor fi numerotate, începând cu 1, iar pauzele de pagină vor fi ignorate.

Tipăriți numai intervalul de coloane: setarea acestei opțiuni la Da va permite să fie specificat un interval de colu^. Intervalul colu^ trebuie dat ca două etichete colu^, separate printr-un spațiu. Doar œlu^-urile din intervalul specificat (inclusiv) vor fi tipărite.

Selectați rândurile de imprimat: setarea acestei opțiuni la Y es va permite introducerea unei expresii. Rândurile vor fi tipărite numai dacă expresia are un rezultat adevărat sau diferit de zero. Expresia poate conține referințe de slot; la fiecare rând referințele de slot sunt actualizate cu un rând, cu excepția cazului în care sunt fixate cu operatorul $.

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

De exemplu, anunțul care conține text în coloana B ar putea folosi coloana A pentru a contamina un caracter, indicând cele mai recente revizuiri ale

d^^ment. Pentru a tipări numai Unes-ul revizuit opțiunea

Selectați rândurile pentru a imprima Ves A1="*"

ar putea fi specificat. Consultați și Imprimarea rândurilor selectate, p. 54, de exemplu.

Așteptați între pagini: setarea acestei opțiuni la V es oferă o solicitare între pagini pentru a permite ca foile individuale să fie introduse în imprimantă. Indemnul

Pagina n >.

este afișat, unde n este numărul paginii. Puteți. apoi apăsați una dintre următoarele taste pentru a controla imprimarea:

M pentru a rata pagina

C pentru a continua tipărirea tuturor paginilor rămase fără a solicita orice alt caracter (de ex. bara de spațiu) pentru a imprima pagina [esc] pentru a abandona imprimarea.

^Imprimarea unui bloc marcat: dacă un bloc de sloturi este marcat când este dată comanda Print, vor fi tipărite numai sloturile marcate.

Documente cu mai multe fișiere: dacă comanda Print este dată într-un document cu mai multe fișiere, documentul curent va fi salvat dacă este modificat, iar întregul document cu mai multe fișiere va fi tipărit, începând cu prima ule. .

Pitch microspațial - OPM

Selectează ieșirea tipărită la microspație. Oferă promptul

Ieșire tipărită Microspace Nr

Schimbarea opțiunii la Ves și apăsarea IenterI face ca ieșirile ulterioare să fie microspațiate la distanța implicită de 12/120 de inci, dând un pas de 10 caractere pe inch. Un număr poate. fi introdus pentru a specifica o spațiere alternativă. De exemplu, introducerea a 10 dă 12 caractere pe inch. M ic ro$p ace- este afișat în colțul din dreapta sus al afișajului Paginii Opțiuni, dacă a fost selectat.

Evidențierea textului

Puteți modifica stilul textului din documentul dvs., inserând unul dintre cele opt coduri de evidențiere în fața textului și același cod după text pentru a reveni la normal.

Evidențiați coduri

Atribuirea recomandată a celor opt coduri este următoarea:

de cod FunctionPrinted
1 Tip subliniat
2 Boldbold
3 Secvență extinsăéç π
4 Tip italicitalic
5 IndiceH20
6 Superscripte=mc2
7 Font alternativ font alternativ
8 Definit de utilizator

Pentru a obține rezultatele corecte atunci când aceste coduri sunt tipărite, poate fi necesar să creați un driver de imprimantă; vezi Secțiunea Nouă - Editorul imprimantei. eu

Codurile sunt introduse în text cu următoarele comenzi: |

Subliniere (1) -OPU |

Bold (2) - OPB

Secvență extinsă (3) - OPX i

Cursiv (4) - OPI

Indice (5) - OPL I

Superscript (6) - OPR

Font alternativ (7) - OPA .

Definit de utilizator (8) - OPE I

Aceste comenzi introduc codul de evidențiere corespunzător la I-ul curent

pozitia cursorului. Aparițiile succesive ale unui cod inghhght activează și dezactivează funcția de imprimantă corespunzătoare. |

Efectul evidențierilor 1, 2, 3 și 4 (subliniere, aldine, secvențe extinse și stiluri de text italic) sunt afișate pe ecran sub formă de caractere subliniate, aldine, gri și, respectiv, mici atunci când cursorul este mutat pe un alt slot. Când cursorul se află în același

slot, toate codurile de evidențiere sunt afișate ca numere evidențiate corespunzătoare Uto K.

Caracterele evidențiate sunt considerate a fi de lățime zero pentru formare și justificare.

Notă: Puteți utiliza <>SPACE pentru a crea un caracter „spațiu exact”. Acest lucru poate ajuta la crearea unei căptușiri continue a titlurilor etc.

Inserați evidențieri -

Inserează un număr de evidențiere sp^diied în text la poziția cursorului. Oferă promptul

Evidențiați numărul

Introduceți un număr între 1 și 8, urmat de IenterI , în timp ce introduceți codul de evidențiere corespunzător în text.

Eliminați Selecția -<> PHR

Elimină toate aparițiile unui număr de evidențiere specificat dintr-un anumit bloc de text marcat. Oferă promptul

Evidențiați nunber

Tastând an^ber între 1 și 8 urmat de Ienter) pentru a elimina toate aparițiile evidențierii corespunzătoare din blocul marcat.

Evidențiați Bloc - <>PHB

Evidențiază toate cuvintele dintr-un bloc de text marcat cu o evidențiere dată. Oferă promptul

Evidențiați nunber

Tastarea unei alte valori între 1 și 8 va elimina orice evidențiere existentă de același număr și va evidenția toate cuvintele din blocul marcat cu prietenii caracterului de evidențiere specificat. Deoarece cuvintele individuale sunt evidențiate, reformatarea blocului de text evidențiat va lăsa textul selectat corect evidențiat, iar textul va fi tipărit corect chiar dacă blocul evidențiat se extinde peste o întrerupere de pagină.

eu

Sloturi de expresie

Orice slot dintr-un proiect PipeDream poate fi desemnat ca un slot de expresie, caz în care expresia introdusă în el va fi evaluată, iar rezultatul va fi afișat în poziția corespunzătoare în desen. Se

introduce o expresie dând comanda Edit Expression din meniul EDITARE, sau tastând O X. Cursorul se va muta apoi la linia de editare, din partea de sus a ecranului, până când expresia este introdusă tastând IENTERI . Ca alternativă, dacă opțiunea Text/Numere din pagina de opțiuni este setată la H, toate intrările vor fi expresii.
^   Expresii Expresiile pot consta din numere, funcții care efectuează operații pe alte expresii, referințe la alte intervale sau o combinație a acestora combinată de operatori matematici. Expresiile pot da un rezultat numeric, o dată sau un șir de text. Expresiile ilegale vor da o eroare ca rezultat. Numerele Numerele pot fi exprimate în notație normală sau notație științifică. De exemplu, 1, -1.7632, 1.4e27, 0.001 Calculele sunt efectuate cu o precizie de zecimale ulne și numerele pot fi cuprinse între le38 și le-38. Șiruri de caractere Șirurile sunt introduse între ghilimele duble și pot conține spații. O referință la un slot de text returnează un șir. Referințe slot Forma unei referințe slot este

i

Sloturi de expresie

151

I   œlu^-label row-number

Am   separat prin spații opționale, unde

i   coloană-etichetă desemnează una dintre cele 64 de coloane, de la A la Z, urmată de AA

'   către BN și

f   numărul-rând este de la 1 la 32768.

I   Referințele de slot sunt în mod normal „relative”; referința va fi actualizată И

poziţia slotului care conţine referinţa se modifică în raport cu celelalte

I   sloturi.

I   Fiecare jumătate a slotului de referință poate fi „fixată” precedând colu^

litera sau numărul rândului prin semnul dolarului. Posibilitățile sunt:

O   referință normală

i $A1referință colean fixă

O referință de rând fix de 1 USD

I Alcoloană fixă, rând fix

Partea fixă a unei referințe nu este modificată atunci când este copiată cu

Replic sau Copiez comenzile din meniul BLOCURI sau când sunt plasate într-un

expresie de selecție pentru comenzile Salvare și imprimare pe FIȘIERE și

I PRINT meniurile respectiv.

I Când un slot la care se referă o referință de slot este șters, referința de slot

este marcat cu un semn „%” pentru a indica faptul că referința nu mai este

eu valid. Expresia care conține referința slotului va afișa anunțul B

mesaj de eroare slot.

' Spedfing un bloc de sloturi - Range

I Puteți efectua unele funcții pe un bloc de sloturi, specificate de sus

colțul din stânga blocului urmat de colțul din dreapta jos al

eu blocul.

Eu De exemplu

I A2 D8

I specifică toate sloturile din blocul dintre coloanele A și D și rândurile 2

și 8 inclusiv.

eu

În unele cazuri, Inacțiunea are sens doar h intervalul este limitat la un singur rând (un „interval de rând”) ca în Al Dl, sau la o singură coloană (o „interval de coloană”), ca în B8 B20. Specificarea mai multor sloturi - Listele de sancțiuni sunt disponibile pentru a număra, a alege sau a găsi maximul sau minim^nul unei liste de elemente. Elementele dintr-o listă sunt separate prin virgule și pot fi simple referințe de slot sau intervale. Fiecare slot dintr-un interval este considerat un element separat de listă. De exemplu, 13, Bl B5, C7. este o listă care conține cele 7 elemente 13, B 1, B2 , B3 , B4 , B5 și C7. Date Datele sunt introduse în formatul DD.MM. ^AA sau LL.ZZ. în funcție de faptul că setarea pentru formatul datei panoului este europeană sau americană. Datele pot fi sortate în ordine cronologică,

iar funcțiile DAY, MONTH și YEAR pot fi folosite pentru a extrage valorile zilei, lunii și, respectiv, anului.
Operatori Următorii operatori pot fi utilizaţi în cadrul expresiilor
Arit^metic Operatorii aritmetici iau două numere ca operanzi. +add-subtract *multiplyIdivide ridicare la putere De asemenea, „+” și „-” pot fi folosite pentru valorile datei. De exemplu

12.10.1987 + 127

Sloturi de expresie

153

va returna data la 127 de zile după 12 octombrie 87 sau 16.2.88, presupunând că formatul european de dată a fost selectat.

Relațional

Operatorii relaționali pot compara datele, șirurile și numerele. Ambii operanzi trebuie să fie de același tip, iar rezultatul este o valoare logică de FALSE=O și TRUE=1.

< mai puțin decât

<= mai mic sau egal cu

o nu egal cu

= egal cu

> mai mare decât

>= mai mare sau egal cu

eu

■ Funcţii

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

Atunci când șirurile sunt comparate, în cel de-al doilea șir pot fi incluse următoarele wildcards (ca în comanda Înlocuire):

A? se potrivește cu orice caracter

a#   se potrivește cu orice număr de caractere

aл   reprezintă a

Logic

Operatorii logici operează pe valori numerice sau logice. Booleanul FALSE este considerat zero, TRUE ca diferit de zero.

&   ȘI

!   unar NU

SAU

ABS Valoare absolută

ABS(numar)

Returnează valoarea pozitivă absolută a argumentului.

ACS Abc cosinus

ACS(număr)

Returnează arcul cosinus al argumentului, în radiani.

ASN Arc sinus   I

ASN(n^urnber)   I

Returnează arcul sinus al argumentului, în radiani.   eu

ATN Arc tangentă

ATN(număr)

Returnează arc-tangente a argumentului, în radiani.

ALEGE Alegeți elementul din listă

ALEGE(lista)   '

Returnează un element din listă, folosind valoarea primului element ca index în elementele rămase. De exemplu, h B4 contarns   .

17.2.1987 1

ALEGEȚI (LUNA(B4),"ian","feb","mar","apr")   I

dă rezultatul fe b.   eu

COL Coloana   I

COL   I

Valoarea coloanei în care este evaluată. Coleanul A este 1, coloana
      i

B este 2 etc.

COS   CosineI

COS (radiani)   I

Returnează cosinusul argumentului.   eu

CONTĂ   Numărați numărul de elemente|

COUNT(lista)   I

Returnează numărul de sloturi care nu sunt goale din listă.   i

Sloturi de expresie

155

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

ZI Ziua datei

Ziua intalnirii)

Returnează numărul zilei unui armament de dată.

De exemplu, h slot Al conține 17.3.1961, apoi DAY (Al) retine 1 7

DEG Grade de la radiani

DEG(radiani)

Transformă armamentul, luat în radiani, în grade.

Exponent EXP

^Œ(număr)

Returnează constanta e (2,71828184..) ridicată la puterea specificată.

IF Expresie condițională

DACA(boolean,atunci,altfel)

H valoarea primului argument este TRUE, adică diferită de zero, funcția revine atunci; în caz contrar, funcția revine altfel.

De exemplu, dacă slotul Al conține -23,

IF(Al<O,”Debit”. „Credit”)

ar re^ar Debit.

INDEX Slot index

INDEX(colo^,rând)

Returnează expresia sau șirul evaluat găsit la coordonatele colean, rând. De exemplu, dacă A2 conținea IF(1“Deb i t11, „Credi t”)

INDEX(1,2)

ar returna Credit.

INT Parte întreagă

INT(număr)

Returnează partea întreagă a argumentului.

Logaritmul LN la baza e

LN(număr)

Returnează logaritmul natural, logaritmul argumentului.

LOG Logaritm la baza 10

Jurnal (număr)

Returnează logaritmul la baza 10 a argumentului.

CĂUTARE Căutați valoarea într-un tabel

CĂUTARE(cheie, interval 1, interval 2)

Returnează valoarea din intervalul 2 corespunzătoare poziției care apare cheia în intervalul 1.

cheia trebuie să fie o referință de celulă. De exemplu, foUowmg ar rezulta dacă LOOKUP(A3,Al Fl,A2 F2) ar fi plasat la B4:

B4

• ..D. .

. . . E

CĂUTARE<A3,A1F1, A2F2>

IIIIIIIIIIII AB

II . C

1 123-45
2 111222333444555
3 5
4 ■555

. . . . JF

6

666

Dacă se găsește o potrivire exactă în intervalul 1, funcția reține valoarea slotului cu același număr de sloturi de la începutul celui de-al doilea interval.

Tasta h nu este găsită în intervalul 1, funcția returnează eroarea

Priveşte în sus

Caractere metalice „/\?” și pot fi incluse în cheie.

MAXValoarea maximă din listă
1 ^AX(lista)
I Returnează valoarea maximă din sloturile din listă.
I MINValoarea minimă în listă
I MIN(listă) Returnează valoarea minimă din sloturile din listă.
II MONTHLuna datei MONTH(data)
Returnează numărul lunii argumentului său de dată.
I De exemplu, h Al conține 12,6,1987 apoi LUNA (Al) ret^s 6.
eu PIπ
eu PI
1 Returnează valoarea 3,141592653.
I RADRadiani de la grade
I RAD(grade)
I Returnează argumentul, luat ca grade, convertit în radiani.
Râsc ‾
Eu 1 1 I RÂND
Valoarea rândului în care este evaluată.
SGNSign S GN(number) Returnează -1, 0 sau 1, în funcție de dacă argumentul este negativ, zero,
eu sau respectiv pozitiv.

SIN SineI

SIN(radiani) I

Returnează sinusul argumentului, în radiani. |

SOR ^Rădăcină pătratăI

SQR(număr)

Returnează rădăcina pătrată pozitivă a argumentului său.

S^UM Sumă

eu

SUM(lista)

Returnează suma sloturilor din listă. '

TAN Tangent'

TAN (radiani) 1

Returnează tangenta argumentului, în radiani. eu

ANUL Anul dateiI

Reține numărul anului din argumentul său de dată. |

De exemplu, dacă Al conține 12.6.1987, atunci YEAR(Al) returnează 87.
|

-- eu

@ Câmpuri Puteți include numărul paginii, data, titlul fișierului din.

Pagina de opțiuni sau valoarea oricărui spațiu de expresie din textul dvs.

document folosind câmpurile speciale @-pipeDream.

Următoarele câmpuri @ sunt disponibile:

Efect de identificare
@P@ numărul actual al paginii
@D@ data
@T@ titlu definit în pagina de opțiuni
@ref@ valoarea ref. slot
@

eu

Unul sau mai multe caractere „@” trebuie date după identificator pentru a determina dimensiunea câmpului @ pentru formatare. De exemplu,

creează un câmp de patru caractere. Cu condiția ca valoarea de afișat să fie I mai mică decât dimensiunea câmpului @, Une va fi justificată corect.

I Domeniul:

Eu @ref^^^

Voi rezerva cinci caractere pentru valoarea slotului indicată de

referinţă.

J Dacă este un slot de expresie, valoarea va fi afișată în același format

Eu ca în slot în sine, cu ulignment ignorat.

Când cursorul nu se află pe un slot de text cu un câmp @ în el, slotul arată I valoarea câmpului @. Când cursorul este mutat pe slot,

este afișat identificatorul @ actual, pentru editare.

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

Aplicația Jurnal poate fi introdusă din meniul Index sau din orice aplicație tastând DD. În lista ACTIVITĂȚILOR SUSPENDATE poate exista în orice moment un singur exemplar al Jurnalului.

Jurnalul afișează pagina Jurnal pentru data curentă sau pagina editată anterior, dacă există.

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

Jurnalul 1, _Jurnalul DATAoz
BLOCURI MARȚI
CURSORUL 1 7TH
EDIT MARTIE
DOSARELE 1 987
INTRODUCE
MOD

Textul poate fi introdus în jurnal într-un format gratuit și poate fi editat folosind facilități de editare cu cursor similare ca în PipeDream. Textul se înfășoară automat la linia următoare când ajunge la marginea din dreapta, dar rețineți că, spre deosebire de PipeDream, Jurnalul nu reformatează textul rămas pe pagină. Acest lucru este pentru a evita modificarea aspectului oricăror intrări ulterioare din jurnal de pe aceeași pagină.

Tasta îescI poate fi folosită pentru a scăpa din orice opțiune de meniu.

Dacă apelați Calendarul din Jurnal, puteți utiliza tastele ^ sau pentru a selecta o nouă dată. Apăsând [Ëscl, apoi reveniți la troliul Jurnal, va afișa acum pagina pentru noua dată selectată. (Consultați Utilizarea împreună a calendarului și a jurnalului, pag. 68, pentru detalii.)

În general, dacă apelați meniul pop-down Alarmă din Jurnal, data va fi setată inițial la data curentă din Jurnal. Când reveniți la Jurnal, totuși, pe ecran va fi afișată aceeași dată ca înainte de apelarea alarmei.

Avertizare memorie scăzută

Când memoria este scăzută, aw^ing este afișat în fereastra de date a o ï ary. Ar trebui apoi să eliberați memoria înainte de a continua ștergând intrările obselete din jurnal cu coarmard.

eu

Operații pe un bloc de text - BLOCURI

eu

Jurnal Mark Block9ZSearch9BSE mmliuDZ
BLOCURI Clear MarkoQReplace9BRP ROMANCE
CURSOR Copy9BCNext Match9BNM Φ -0- 'fr
EDITARE FIȘIERE Moue Delete List/Pr int9BM 9BD 9BLPrevious Match9BPM
SELECT Hioum ACTION RELUARE

Comenzile din meniul BLOCURI vă permit să efectuați o comandă pe un bloc de text cu o singură operație. ani.

Pentru a marca un bloc, dați comanda Mark Block pe o linie care trebuie selectată, I

sau în partea de sus și de jos a unei zone de selectat. Blocul marcat va fi afișat evidențiat pe ecran. |

^Ark Block - <>Z I

Marchează o linie sau prima și ultima linie dintr-un bloc de linii, înainte de |

efectuarea uneia dintre operaţiile de bloc pe întreg blocul.

Ștergeți marcajul - <>Q '

Șterge orice bloc marcat configurat anterior cu Mark Block I

comanda.

Copiez -<>BC

eu

Face o a doua copie a textului dintr-un bloc marcat, punând

copiați în ziua indicată de poziția cursorului. |

Mutare -<>BM j

Mută un bloc de text marcat dintr-o poziție din Jurnal în <

pozitia indicata de cursor. ·

eu

Eu   șterg - 0BD

I   Șterge un bloc de text marcat din Jurnal, reducând golul. Notă

ca acest text să nu fie recuperat - comanda ar trebui folosită cu

avertizez .

I   Llst - 0BL

I   Listează tot sau o parte din jurnal pe ecran sau pe o imprimantă.

I   Sunt afișate următoarele opțiuni:

Ecran Liston   Da

I   Lista pe imprimantăNr

Listează numai Bloc marcat Da

Ienter   , voi afișa întregul Jurnal pe ecran.

I   Pentru a enumera o parte din Jurnal, marcați partea pe care doriți să o enumerați cu ^ark

I   Prima comandă Blocare din meniul BLOCURI.

Când afișați pe ecran Jurnalul se va întrerupe la sfârșitul fiecăruia

Scree   ^fir cu afișajul PAGE WA IT:

i

'   CONTINUA

RELUU   _

I   Apăsați bara de spațiu pentru a continua listarea sau ÎËscl pentru a ieși.

1 ----------:---------------:---------------------
-- -----

Căutarea și înlocuirea   Comenzile Căutare și înlocuire vă permit să căutați informații

Sunt oriunde în jurnal și, dacă doriți, îl înlocuiesc pe tot parcursul cu

text diferit.

eu

Ori de câte ori Jurnalul îndeplinește o sarcină consumatoare de timp, cum ar fi căutarea   unei cantități uriașe de informații sau efectuarea unei sarcini mari

n^numărul de înlocuiri, cursorul va dispărea.

1 Căutare - 0BSE

I Caută un șir specificat și trece la ziua care urmează pe primul

. apariția. Puteți restricționa căutarea la un bloc marcat și, de asemenea, puteți imprima

I sau listează toate liniile care se potrivesc cu șirul de căutare.

eu

164

Secțiunea a șasea - Referința Jurnalului

Sunt afișate următoarele opțiuni:

ȘIR PENTRU CĂUTARE

CĂUTARE CĂUTARE CU MAIUSUL MAIUSC ȘI LOUER NUMAI BLOC MARCAT ..

LISTA PRODUSE ....

da

Nu

Nu

LISTA PR I NT .... Nu <

De exemplu, dacă identificați fiecare cheltuială cl^m din jurnal cu
I

prefixul „EX:”, puteți căuta sau tipări toate cheltuielile după

introducând EX : ca șir de căutat. |

Echivalează majuscule și minuscule: în mod implicit, majusculele sunt ignorate astfel încât | specificarea va găsi THE, etc. Schimbați la Nu pentru a găsi numai șiruri care se potrivesc exact cu majusculele șirului specificat. |

Search onlymarkedblock: treceți la Ves pentru a restricționa căutarea la un <

bloc marcat. '

Producelist/ Printlist: schimbați la Ves pentru a produce o listă a șirurilor I găsite pe ecran sau, respectiv, pe imprimantă. Acest lucru este util pentru găsirea și tipărirea tuturor liniilor care încep cu același cuvânt, cum ar fi Întâlnire. |

Următorul meci - 9BNM |

Se mută de la poziția cursorului la următoarea apariție a șirului pe care îl | caută.

Meciul precedent - ❖ BPM '

Se mută de la poziția cursorului la apariția anterioară a șirului pe care îl căutați.

Înlocuiți - ❖ BRP

Vă permite să înlocuiți fiecare apariție a unui șir pe care îl căutați cu alt text specificat. În mod implicit, cazul șirului înlocuit este | modificat pentru a se potrivi cu cazul șirului potrivit și înainte de fiecare înlocuire ești întrebat dacă vrei să o faci. Poți |

restricționați înlocuirile la un bloc marcat.

eu

eu

eu

Operații pe un bloc de text - BLOCURI 165

Oferă solicitările:

.... ȘIR DE CĂUTARE .... ȘIR DE ÎNLOCUIT CU

EGUATE MAJUSCULE SI MINUSCULE .... Da

CERERE CONFIRMARE .... Da

ÎN CĂUTARE NUMAI BLOC MARCAT .... Nr

Înlocuire cu: specifică șirul pentru a înlocui fiecare apariție a șirului I de căutat.

I Echivalează majuscule și minuscule: afectează doar partea de căutare a șirului,

iar șirul este înlocuit exact așa cum este specificat.

' Celelalte opțiuni funcționează în același mod ca și pentru comanda Căutare.

eu

eu

Deplasarea în jurul Jurnalului - CURSOR

Jurnalul Sfârșitul rândului Cuvântul următorSHIFr ΦTAB l^mmDZ

BLOCURI   Linia de început   Cuvântul anterior SHIFr
φAzi<>CTADVANCE
CURSOR   Ultima linie   Ecran UpSHIFr -0-Primul activ Da
11<>CFAD4' Φ Ó -0-
EDIT First Line-0-Screen DownsHiFr 4Last Active Da11<>CLADSELECT
FIȘIERE   Salvare poziție<>CSPCursor Ri nhtΦNext Active Da11□ Φ
Restabiliți poziția<>CRPCursor stânga4'Ziua activă
anterioară04'ACȚIUNE
ENTERHillCursor Up-0-Anterior Da110-0-
Cursor în jos   Următorul Da110-0·RELUARE

Comenzile din meniul cursorului vă permit să mutați cursorul în orice poziție i pe pagina de informații pentru ziua curentă din jurnal și în ziua următoare sau anterioară. |

TAB - Itãb] I

Inserează spații pentru a poziționa cursorul la următoarea poziție a filei din dreapta.

Există poziții presetate pentru tabele la fiecare 8 caractere pe linie.
eu

ENTER - [ÊNtãl

Mută cursorul la începutul liniei următoare. |

Salvare poziție - OCSP |

Salvează poziția curentă a cursorului. Dacă vă mutați într-o nouă poziție, puteți . sări înapoi la poziția anterioară cu comanda Restaurare poziție. ' Pot fi salvate până la cinci poziții, iar acestea vor fi restaurate la rândul lor.

Restabiliți poziția - OCRP

I Mută cursorul la ultima poziţie salvată.

eu

I Mișcându-se în jurul jurnalului - CURSOR 167

I Deplasarea într-o linieCursor dreapta - O

I Mută cursorul cu un spațiu de caractere la dreapta.

I Cursor stânga - O

I Mută cursorul cu o poziție de caracter la stânga. Nu te poți mișca

' trecut de începutul liniei.

I Următorul cuvânt - [sHíftO

I Mută cursorul la începutul cuvântului următor pe linia curentă.

I Cuvântul anterior - IshiftI O

I Mută cursorul la începutul cuvântului anterior pe curentul

linia.

' Sfârşitul liniei -

I Mută cursorul la poziția caracterului după ultimul caracter de pe

Am linia curentă.

Începutul liniei -OC

Mută cursorul la prima poziție a caracterului din amenda curentă.

' Deplasarea într-o ziCursor Down - O

I Mută cursorul în jos în ziua curentă.

I Cursor sus - 0

I Mută cursorul în sus în ziua curentă

Ultima linie -

I Mută cursorul pe ultima linie din pagina curentă.

I Prima linie - OQ

i Mută cursorul la prima amendă de pe pagina curentă.

eu

Screen Down - IshiftI 0 Mută cursorul în jos cu un ecran plin de informații. Screen Up - IshiftI û Mută cursorul în sus cu un ecran plin de informații.

Deplasare între zile Astăzi - OCT Mută cursorul pe astăzi. Ziua următoare - oQ Se mută în ziua următoare. Ziua anterioară - □ û Se mută la ziua anterioară.

Zile active Zilele din Jurnal la care informațiile de contact sunt denumite zile „active". Vă puteți deplasa rapid între zilele active cu comanda Zilei active următoare și anterioară și puteți găsi cele mai recente și mai vechi informații în Jurnalul cu comenzile Ultima și Prima zi activă. h apelați Calendarul din Jurnal, zilele active și ziua la care vă uitați în prezent sunt indicate printr-un marcator față de zi: 14·1516 Următoarea zi activă - CJQ Se mută la următoarea zi care conține o înregistrare. Ziua activă anterioară - □ Q Se mută la ziua anterioară care conține o intrare. Ultima zi activă - OCLAD Se mută la ultima zi care conține orice informații.

eu

Prima zi activă-<>CFAD

I Se mută la prima zi care conține informații.

I---

Rezumatul operațiunilor cursorului din jurnal

eu

eu

□ D [SHIFTlfr D i κ Mutare la ziua anterioară Mutare la prima linie a zilei curente Mutare în sus cu un ecran Mutare la linia anterioară
□o [SHIFTld [-*>iSHIFTlrïi□O

Mută la Mută la Mută la Mută la Mută la Mută la Mută la Mută la Mută la
începutul precedentprecedentul anterior următorul cuvântul următor sfârşitul liniei în continuare
zi activă a cuvântului rând caracter caracter zi activă
u Treceți la rândul următor
[SHIFTI-CyDeplasați cu un ecran în jos
Treceți la ultima linie a zilei curente
□U Treceți la ziua următoare

eu

eu

eu

Editarea jurnalului - EDITARE

Jurnal Rubout Insert/OvertuPeOUSplit Line<>ESL OZ
BLOCURI Șterge caracterul<>GSwap CaseOSJoin Lines<>EJLROMANCE
CURSOR Inserare caracter<>UNext OptionOJ
EDITĂ Şterge Word<>TMemory Free<>EMF SELECT
FIȘIERE Șterge la sfârșitul liniei oD
Ștergeți linia ACTION
Ï n-sert Line<>N
RELUA

Editarea în interiorul unei linii Inserare/Suprascrie - O V Comută modul de introducere a textului între modul Inserare, în care caracterele tastate sunt inserate la poziția cursorului, și modul Suprascriere, în care caracterele tastau peste conținutul anterior al liniei. Modul curent este afișat în partea dreaptă a ecranului în fereastra DATA Jurnalului. Șterge caracterul - OG sau IshiftI |del| Șterge caracterul din poziția cursorului. Toate caracterele din dreapta cursorului se vor deplasa cu o poziție la stânga pentru a reduce decalajul. Delete to End of Line - OD Șterge textul din poziția cursorului până la sfârșitul Une. Delete Word - OT Şterge toate

caracterele de la poziţia cursorului până la începutul cuvântului următor. Dacă poziționați cursorul la începutul unui cuvânt înainte de a da această comandă, acesta va șterge cuvântul. Rubout-И Șterge la stânga. În modul Inserare, toate caracterele de la și la dreapta cursorului se vor muta la stânga.

Editarea jurnalului - EDITARE

171

1 1 1 1 Insert Character - OU Inserează un spaţiu gol la poziţia cursorului. Schimbare majuscule - OS Schimbă caracterul de la poziția cursorului și mută cursorul la următorul caracter.
1 Editare într-o zi 1 1 1 1 1 1 1 Ştergere linie - OY sau OИ Şterge linia curentă. Textul de pe liniile ulterioare este mutat în sus cu o linie pentru a reduce decalajul. Join Lines - OEJL Adaugă textul de pe linia următoare la sfârșitul textului de pe linia curentă. Insert Line - ON Inserează o linie goală în poziţia ^nsor. Textul de pe linia ^nrent și pe toate liniile ulterioare este mutat în jos cu o linie. Split Line - OESL Împarte linia curentă în poziția ^sor. Toate personajele la, și la
1 la dreapta cursorului, va fi mutat pe linia următoare.
1 Diverse fără memorie - OEMF
1 Afișează cantitatea de spațiu disponibilă, în octeți, în fereastra de dată a jurnalului din partea dreaptă a ecranului Jurnal. Fiecare octet reprezintă
1 spațiul necesar unui personaj; sunt necesari aproximativ 2000 de octeți pentru a stoca o pagină tipică de text A4.
1 1 Următoarea opțiune - OJ Alternează între valorile disponibile ale unei opțiuni.

eu

eu

Se încarcă și se salvează - FIȘIERE

Jurnal LoadOFL OZ
BLOCURI CURSOR EDITARE FIȘIERE S.aveoFS ADVANCE SELECT ACTION RELUARE

Comenzile din meniul FIȘIERE vă permit să arhivați informații vechi în Jurnal sau să încărcați o serie de intrări în Jurnal, începând cu o dată diferită (cum ar fi un an mai târziu). |

Încărcare - OFL I

Încorporează un fișier jurnal cu un nume specificat în informații

în prezent în Jurnal. eu

Oferă solicitările:

NUMELE FIȘIERULUI DE ÎNCĂRCAT

ÎNCEPE ÎNCĂRCAREA DATELOR LA DATA Jurnalului .... Nr

Un bloc de intrări din Jurnal poate fi copiat dintr-un interval de date în altul, cum ar fi de la un an la altul, salvând blocul, trecând la aceeași dată în anul următor (folosind Calendarul) și apoi încărcând datele înapoi cu opțiunile setate

ÎNCEPEȚI ÎNCĂRCAREA DATELOR LA DATA Jurnalului .... Da

Deoarece încărcarea adaugă date la orice este deja în jurnal, o linie goală suplimentară va fi prezentă în ziua curentă după încărcare.

În loc să tastați numele fișierului, fișierul poate fi selectat din Filer. După ce ați tastat o FL, introduceți Filerul tastând OF și selectați fișierul dorit prin marcarea acestuia (consultați Selectarea fișierelor, p. 83). Când vă întoarceți la Jurnal din Filer apăsând [Ëscl, numele fifei selectat va fi fost

Am copiat în fereastra Încărcare. Atunci va trebui doar să apăsați pe Ienter

încărcați fișierul.

Salvez - OFS

» Salvează Jurnalul cu numele curent sau pe un nume specificat de dvs. În mod normal

tot jurnalul este salvat. De asemenea, puteți salva o parte din Jurnal, marcând mai întâi blocul de text.

Ofer solicitările:

Eu .... NUMELE FIȘIERULUI DE SALVAT ....

) SALVARE NUMAI BLOC MARCAT .... Nr

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

Secțiunea 7 Filer

Această secțiune descrie caracteristicile mai avansate ale meniului derulant Filer și ar trebui citită împreună cu descrierea Filerului din Secțiunea Trei. Caracteristicile descrise aici includ: • Directoare și sistemul de fișiere ierarhice • Interpretul de linie de comandă și fișierele CLI

Specificarea numelor de fișiere în întregime Forma completă a unui nume de fișier este :DEVICE/D1RECTORY7DIRECTORY7 .... /filename unde DIRECTORY și numele fișierului sunt fiecare dintre numele formularului. extensie constând dintr-un nume de până la 12 litere sau cifre, urmat de o extensie opțională de până la trei litere sau cifre. Următoarele extensii sunt utilizate pentru funcțiile sistemului: . s gnPentru fișierele CLI α+K și □+S . CLIFor BOOT.CLI; vezi dosare CIJ, p. 179. . LPentru fișierul listă cu mai multe fișiere PipeDream DIRECTORYeste un nume de director supus acelorași constrângeri ca și numele fișierului. in plus pot fi folosite si urmatoarele simboluri: .. I nameParent director de nume .Carrent director

Specificațiile dispozitivului

DEVICE poate fi specificat ca unul dintre următoarele:

Efectul de specificare
:RAM.O RAM în slotul 0 (memorie internă)
:RAM.l RAM în slotul 1 (memorie externă)
: RAM.2 RAM în slotul 2 (memorie externă)
:RAM.3 RAM în slotul 3 (memorie externă)
: RAM.- Orice memorie RAM; adică 0, 1, 2 sau 3. Folosit de CLI pentru fișiere temporare și pierdut la resetare.
:ROM.O ROM
:SCR.O Ecran
Imprimanta P RT.0 ; prin driverul de imprimantă, astfel încât codurile de evidențiere să fie interpretate
:COM.O Comunicatii; prin serial pon
: I NP. 0 Intrare standard
:OUT.O Ieșire standard

:NUL.O   Null: absoarbe ieșirea și acționează ca un fișier gol la intrare

Notă: RAM. - fișierele trebuie șterse înainte de a se efectua o resetare soft cu sistemele de operare până la 3.0 inclusiv.

Wildcards

Dispozitivul, directorul și numele fișierului pot conține următoarele caractere joker:

*   Se potrivește cu orice număr de caractere (sau niciunul)

?   Se potrivește cu un singur caracter

11   Se potrivește cu orice număr de directoare (sau niciunul)

De exemplu,

: *//!etter doc*

* *

../fred*

Găsește fișierul numit 1 e 11 er oriunde

Găsește: doc. tx, document, doc27, doc etc.

Găsește numai fișiere cu extensii.

Găsește toate fișierele care încep cu fr ed în directorul părinte

Rețineți că caracterele „/” și „\” pot fi folosite interschimbabil.

1

eu

Comenzi suplimentare Filer Următoarele comenzi oferă facilități pentru crearea directoarelor, manipularea fișierelor din structura ierarhică a directoarelor și executarea fișierelor de comenzi. Fișierele la care se face referire prin comenzi precum Selectare director sau Execute pot fi selectate prin marcarea lor; consultați Selectarea fișierelor, p.83.

FILER   Catalog Files<>CFCreate Directory<>CDCatalogue EPROMCE
oz
COMANDE   Copiați<>COSelectați directorul<>SISaveți în EPROM<>ESADVANCE
Renane<>REUP DirectorySHIJT 'Ii'Fetch from EPROM<>EF'9 'Ii'
Șterge<>E RDdown DirectorySHIJT -0-Select Device<>SUSELECT
Executați<>EXCursor Ri yhtΦTree Copy<>TC

Selectați First File   Cursor Left   Nane Match<>HMACTION
Selectați fișierul suplimentarSHIJTUl.IilmCursor Up'Ii'

Cursor în jos-0-   RELUARE

Selectați Director - OSI

'   Setează directorul curent în directorul specificat. Oferă promptul

*   Nane: eu

Afișez   șirul curent de director (dacă există).

I   De exemplu, pentru a seta directorul curent la directorul TEXT în directorul curent

director, specificați

eu

Nanei : TEXT

l   И directorul nu a fost creat, va fi o eroare F i 1 ei not f'

am   afisat.

Selectez   Dispozitiv - OSV

I   Setează dispozitivul curent. Oferă un prompt precum

Nanei : : RAt1.0

eu

afișând dispozitivul curent, care poate fi editat la noul necesar

eu   dispozitiv.

Comanda Select Device resetează directorul curent în directorul rădăcină.

Comenzile Select Device și Select Directory afectează dispozitivul și directorul pentru activitatea din care a fost introdus Filerul, dacă există

unu. Acest lucru permite diferitelor activități să utilizeze diferite dispozitive și directoare fără a fi nevoie să le specificați în mod explicit de fiecare dată.

Rețineți, așadar, că dacă salvați fișiere după ce setate un dispozitiv și/sau director dintr-o activitate și apoi introduceți Filerul dintr-o altă activitate, este posibil ca fișierele i să nu apară în lista DIRECTORY. Verificați directorul afișat în partea de sus a ferestrei DIRECTORY pentru a vă asigura că vă aflați în ,

directorul destinat. eu

Director jos - IshiftIO '

Director sus - IshiftI Λ

Aceste comenzi sunt folosite pentru a parcurge o structură de directoare ierarhică. Pentru a selecta un director, mutați bara de evidențiere în directorul | nume în fereastra FILER DIRECTORY și apăsați IshiftI O. Pentru a reveni la directorul părinte apăsați IshiftID. |

Execută - <dEX |

Execută un fișier CLI cu comenzile specificate după solicitare

Nane: Eu eu

Vedeți fișierele CIJ de mai jos.

Creare director - OCD

Creează un director în directorul curent; numele este specificat după promptul |

Nane: Eu |

Tree Copy - OTC I

Copiază un arbore de fișiere dintr-un director în altul. Argumente la

Câmpurile Sursă și Destinație trebuie să fie dispozitive sau directoare. De exemplu,

I Sursa : : RAM,1

Destinație : :RAM.2 |

va face o copie duplicată a tuturor fișierelor de pe placa RAM 1 pe placa RAM 2. j

Zona sursă nu poate face parte din zona destinație. i

Potrivire nume - <>NM

Configurați un șir de potrivire care restricționează accesul la fișierele din directorul curent la cele care se potrivesc cu șirul. De exemplu, setarea

Nane : *,bas

va cataloga numai fișierele cu extensie bas. Șirul de potrivire implicit este *, care se potrivește cu toate numele fișierelor. Când o potrivire de nume diferită de * este activă, simbolul nm va fi afișat în capătul din stânga ferestrei Filer DffiECTORY.

fișiere CLI

Comanda Filer Execute, <>EX, permite ca un fișier text să fie transmis către Interpretul de linie de comandă sau CLI. Efectul este ca și cum caracterele din fișier ar fi fost tastate la tastatura Z88. Fișierele CLI oferă astfel un mijloc de specificare a unei secvențe de comenzi sau operații, care pot fi apoi executate pur și simplu prin executarea fișierului. De exemplu, un fișier ex^arte ar putea fi folosit pentru a efectua o secvență frecvent utilizată de operațiuni de înlocuire în documentele PipeDream.

Anumite caractere au o semnificație specială în fișierele CLI, pentru a permite ca tastele speciale de pe tastatură să fie reprezentate sau operațiuni suplimentare să fie efectuate de către Interpretul de linie de comandă.

Aceste caractere speciale și funcțiile lor sunt după cum urmează:

ti Prefixe o secvență de taste □

! Prefixează o secvență de taste

~ Folosit în combinație cu o literă pentru a reprezenta alte chei speciale

pe tastatura Z88

Ca prim caracter pe o linie, introduce o comandă CLI specială.

Pentru a reprezenta aceste caractere reale într-un fișier de comandă, acestea ar trebui specificate de două ori:

Secvența Reprezintă
#
I 1 II II

eu

Secvențe de taste

Semnificația caracterului
-O   singură apăsare a tastei □; -AA nu are efect
-c   O singură apăsare a tastei O; -CC nu are efect
-s   IshiftI
-Eu [index!
-M   [meniu|
-H   [AJUTORl
-E   IENTERI
-X
-T   [TABI
-u   û
-D   0
-L   O
-R   O
! E [ESC]

Comenzi de control al fișierelor

Caracterul punct introduce următoarele comenzi speciale atunci când este primul caracter al unei linii dintr-un fișier de execuție.

Semnificația secvenței
. T> nume de fișier   Creați fișier de ieșire
. T< nume fișier   Creați fișier de intrare
. T= nume de fișier   Creați fișier de imprimantă
.> nume de fișier   Redirecționare ieșire
.< nume de fișier   Redirecționare intrare
.= nume de fișier   Redirecționare imprimantă
.D nam   Întârziere nnn centisecunde
.s   Suspendați CLI; toate redirecțiile de intrare sau de ieșire rămân în vigoare
.* nume de fișier   Invocă un fișier nou în CLI
.J   Ignorați semnificația specială a caracterelor de evadare ulterioare
. ; un comentariu   Ignora ed.

Caracterul T reprezintă o joncțiune „T", deoarece face ca o copie suplimentară a intrării sau ieșirii să fie trimisă către un flux specificat. De exemplu:

.T>: RAM.O/fred.txt

Secțiunea a șaptea - Referința filerului

181

trimite o copie a ceea ce merge pe ecran la fișier

: RAM.0/fred.txt

Caracterul J reprezintă „Jam", deoarece implică interpretarea personajelor de evadare.

Ieșirea imprimantei poate fi spool într-un fișier cu simbolul „=". De exemplu,

.= :RAM.O/printout

preia textul care ar fi fost tipărit, înainte ca codurile de imprimantă să fie adăugate, și pune textul în fișier

: RAM.0/pri ntout

Încheierea fișierelor de execuție

Când CLI rulează un fișier de execuție, un simbol CLI este afișat în zona OZ a ecranului. CLI-ul curent poate fi terminat apăsând IshiftI [esc| . Dacă rulează mai multe CLI, acestea pot fi oprite ținând apăsat Φ și apăsând [Ëscl.

Redirecționarea intrării de la tastatură și a ieșirii pe ecran

Următoarele combinații de taste pot fi utilizate pentru a redirecționa intrarea de la tastatură și ieșirea pe ecran:

Efectul cheie
D+P Al trimisă și la imprimantă
D+S Al trimisă și la fișierul: RAM . -1 S. sgn
D+K a fost trimisă și în fișierul: RAM . -1 K. s gn

De exemplu, o+P poate fi folosit pentru a obține un catalog de EPROM sau RAM către o imprimantă.

Secvențele corespunzătoare cu dezactivați instalația și

secvențele D+P și D+S se exclud reciproc.

Comenzile o+S și D+K generează fișierele K.sgn și S.sgn în RAM temporară. Acestea ar trebui șterse după utilizare cu comanda Filer Erase.

Editarea programelor BASIC folosind PipeDream

Programele BASIC sunt salvate într-un format tokenizat și, prin urmare, nu pot fi încărcate în PipeDream și editate direct. Cu toate acestea, CLI oferă o modalitate convenabilă de a obține o listă de text a unui program BASIC, care poate fi apoi editat și executat înapoi în BASIC.

Procedura este următoarea:

® LISTĂ programul în fișierul: RAM. -/ S. s gn prin tastare

LISTA D+S [ËNTËRl

® Când listarea s-a terminat, închideți fișierul tastând

□ -S

Fișierul: RAM. -/S. s gn poate fi încărcat în PipeDream ca text simplu și editat.

® Adăugați caracterele

. J

NOU

la începutul fișierului și salvați-l din PipeDream utilizând opțiunea Text simplu.

® Executați fișierul editat înapoi în BASIC introducând BASIC și tastând:

*CLI . *NUME DE FIȘIER

pentru a invoca CLI pentru a executa fișierul.

® Când ați terminat, ștergeți fișierul: RAM .-/S .sgn folosind Flyer.

. J la începutul fișierului evită nevoia de a înlocui caractere precum # cu ## în programul BASIC, astfel încât acestea să nu fie interpretate de CLI.

eu

I Secțiunea a șaptea -Filerreference183

I Execut un fișier la resetare

I La resetarea Z88, ha fișier cu numele

I BOOT.CLI

Există pe un card EPROM în slotul 3, va fi copiat în

Eu :RAM.-/BOOT.CLI

si apoi executat. Fișierul ar trebui să fie șters atunci când nu mai este necesar.

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

184

eu

Secțiunea a opta Terminalul

I Aplicația Terminal oferă un standard VT52 utilizat pe scară largă pentru

Am comunicat între un Z88 și un alt computer, sau între două

Am calculatoare Z88, pe linia serială RS232.

Terminalul poate fi introdus din meniul Index APPLICATIONS sau I tastând ov. Puteți părăsi terminalul apăsând IshiftI și

Introduceți cheile împreună.

I Setările portului serial

' Parametrii portului serial pot fi configurați din panoul care este

■ intrat cu oS; vezi Opțiuni panou, p. 87.

Tastele de control

Tastele Z88 echivalente pentru tastele de control VT52 sunt prezentate în tabelul alăturat, împreună cu o listă a codurilor transmise:

1 VT52Z88Coduri trimise
DELETEruJ $7F
1 BACKSPACE|SHIFT||DEL|$ 0 8
UPûESCA
1 DOWN0ESC B
DREAPTAc) ESC C
LEFTtoESCD
FOISHIFTI oESC P
FlISHIFTI QESCO
1 F2IshîftIOESC R
F3ISHIFTI ûESC S
1 CONTROLO—

Aceste funcții sunt furnizate în meniul Terminal CO^^^NDS, cu monedele suplimentare din urmă și:

Ieșire - ISHIFTIIBITERI

Îndepărtează terminalul și revine la Index.

eu

eu

Din index, OKILL este preferat.

Spooling fișiere Materialul primit de aplicația Ter^mal poate fi s^rolat într-un fișier :RAM.-/S.sgn automat tastând c+S înainte de a începe transferul. Fișierul va fi creat în RAM temporară și ar trebui să fie șters după utilizare. S^wling poate fi dezactivat tastând □ - S.
Transmiterea fișierelor O modalitate convenabilă de a trimite un fișier către o mașină de la distanță este să copiați fișierul pe dispozitivul : COM. Intrați în terminal și stabiliți contactul cu mașina de la distanță în mod obișnuit, apoi tastați CF pentru a intra în Flyer. Selectați fișierul pe care doriți să îl transmiteți și apoi alegeți Copiere din meniul Filer (vezi pp. 83-85 pentru detalii despre cum să selectați și să copiați fișierele). Va apărea o casetă de dialog. Tastați: COM ca destinație și apăsați IenterI. Fișierul va fi apoi transmis. Odată ce transmisia sa încheiat, caseta de dialog va dispărea, lăsând afișarea Filer pe ecran. Apoi puteți apăsa [esc] pentru a reveni la terminal.

i

eu

1 Secțiunea Nouă Editorul imprimantei

eu

eu

Cu PipeDream puteți crea elemente care conțin coduri de evidențiere

Eu care specific anumite stiluri de tip și efecte, cum ar fi bold și

text subliniat, superscripte și indicele și fonturi alternative.

I Deoarece diferite imprimante folosesc tehnici diferite pentru a le realiza

efecte, Z88 folosește un driver de imprimantă pentru a converti PipeDream standard

Evidențiez codurile fiecărei imprimante specifice. Driverul de imprimantă poate

să fie modificate pentru a se potrivi cu facilitățile unei anumite imprimante.

Z88 vine cu un driver bdilt-in, care interfață cu

a folosit seria Epson de imprimante matrice de puncte sau alte imprimante compatibile cu aceasta.

I Crearea unui nou driver de imprimantă

I Aplicația Z88 PrinterEd vă permite să vă creați propria imprimantă

definiția driverului, editarea opțiunilor utilizate de driverul încorporat pentru a adăuga

Am propriile efecte speciale de imprimare pentru d^^ments.

eu

eu

Alternativ, puteți crea o definiție a driverului de imprimantă pentru o marcă de imprimantă care nu este acoperită de driverul încorporat. Pentru a face acest lucru, va trebui să consultați manualul imprimantei, pentru a afla ce coduri sunt necesare pentru fiecare facilitate pe care doriți să o utilizați.

eu

eu

eu

După ce ați creat o nouă definiție a driverului de imprimantă, puteți utiliza aceasta pentru a înlocui driverul încorporat cu comanda Actualizare driver.

Pentru a rula editorul, selectați PrinterEd din lista Index APLICATIONS sau apăsați DE din orice aplicație.

I Definiția driverului este afișată pe două pagini. Te poți deplasa între

paginile cu următoarele comenzi:

I ShiftImmute de la pagina 1 la pagina 2

I IshiftI -Qmută de la pagina 2 la pagina 1.

. În timpul dezvoltării și testării unui driver de imprimantă, este logic să îl păstrați

' PrinterEd ca activitate suspendată. La completarea unei definiții de driver și

salvând-o în sistemul de fișiere, activitatea PrinterEd poate fi ștearsă din

Am Indexul cu O KILL.

eu

Editarea definiției driverului Definiția driverului imprimantei este modificată prin deplasarea cursorului la

câmpul corespunzător din pagină cu tastele cursor, D, D, O sau , apoi tastând valoarea necesară pentru opțiune. Comenzile de editare sunt rezumate în meniul PrinterEd CURSOR.

Unele opțiuni au o valoare Da/Nu; în acest caz, puteți comuta între valori cu comanda Next Option, OJ, sau puteți selecta valoarea corespunzătoare tastând Y sau N.

Majoritatea opțiunilor au o listă cu unul sau mai multe coduri, separate prin virgule.

Valorile codului

Codurile de imprimantă pot fi introduse în oricare dintre următoarele forme:

Tip Exemplu 1EXEMPLUL 2
Număr zecimal 9027
Număr hexazecimal $5A$1B
Caracter ASCII simbolul ASCII „Z” ESC

Cele două exemple arată reprezentări echivalente ale acelorași valori.
|

Oricare dintre simbolurile ASCII standard poate fi folosit pentru a reprezenta valorile

de la 0 la 31 sau de la 0 la $ IF. Un plin. lista este dată în Anexa D - Setul de caractere I Z88.

Evidențiați coduri

Pagina 1 a aplicației PrinterEd permite specificarea comportamentului fiecăruia dintre cele opt coduri de evidențiere PipeDream.

FIȘIERE CURSOR IMPRIMATE

COD IMPRIMANTE M EDITOR ·1

IMPRIMANTA

Pagina 1

1

2

3

4

5

6

7

8

ON Subliniat

IП9 Îndrăzneț

Ext. secvenţă I tal ics Subser ipt Superscr ipt Hit. font Definit de utilizator

27,45,1

27,69

27,52

27.83.1 27,83,0 15

27.120.1

OFF 27,45,0

Coarda 27,70

27,53

27,84

27,84

18

27.120,0

De grasime

da da da

Da _

Da Da Nu Nu

OZ

eu

eu

eu

eu

eu

eu

Atribuirea recomandată a codurilor de evidențiere la funcțiile imprimantei este

după cum urmează: I

eu

eu

Secțiunea Nouă - Editorul de imprimantă

189

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

de cod	FunctionPrinted
1	Tip subliniat
2	Boldbold
3	Secvență extinsăé ç π
4	Tip italicitalic
5	IndiceH,O
6	Superscripte=mc2
7	Font alternativ font alternativ
8	Definit de utilizator

În fiecare caz, aceeași evidențiere dezactivează instalația și, în toate cazurile, cu excepția celor 7 și 8, instalația este, de asemenea, oprită la sfârșitul unui slot.

Tabelul de evidențiere conține trei coloane care specifică următoarele informații pentru fiecare dintre cele opt evidențieri, de la 1 la 8:

ON String Secvența de coduri necesare pentru a porni instalația

OFF String Secvența de coduri necesară pentru a opri instalația

Oprit la CR Da: sau Nu, pentru a determina dacă instalația ar trebui anulată la sfârșitul unui interval.

Vă puteți deplasa între coloane folosind tastele cursor O și O și între liniile cu D și D.

ON String și OFF String

Șirul ON specifică secvența de coduri pentru a porni imprimanta corespunzătoare, iar șirul OFF secvența de coduri pentru a o opri. Fiecare dintre aceste secvențe de coduri este scoasă pe apariții alternative ale codului de evidențiere specificat în document.

dacă instalația este activată și dezactivată de aceeași secvență de coduri, șirul OFF poate fi omis, iar șirul ON va fi afișat la fiecare apariție a evidențierii.

Supraimprimare

Pe unele imprimante se pot obține efecte speciale prin ieșirea unei secvențe de coduri pentru fiecare caracter imprimat. De exemplu, unele imprimante tip margaretă subliniază prin spațiere înapoi și apoi prin imprimarea unui caracter de subliniere pentru fiecare caracter imprimat.

Puteți configura elementele evidențiate care funcționează pe acest principiu prin includerea | special '?' caracterul din șirul ON. Când evidențierea este activă, secvența de șiruri ON specificată va fi scoasă pentru fiecare caracter imprimat, |

cu '?' înlocuit cu acel caracter. Această facilitate este activată și dezactivată de aparițiile succesive ale codului de evidențiere specificat. |

De exemplu, pentru a sublinia prin spațierea înapoi și supratipărirea unui ■

caracter de subliniere, dați secvența 1

1 ON Subliniat ?,BS,I

Dacă '?' apare în șirul ON, șirul OFF este ignorat și ar trebui lăsat necompletat.

I Off la CR

Ultimul colu^ specifică pentru fiecare cod dacă instalația ar trebui dezactivată automată la sfârșitul fiecărui interval. În general, toate evidențierile i care sunt în mod normal inserate cuvânt cu cuvânt, cum ar fi sublinierea și caracterele aldine, ar trebui să specifice Ves (implicit) în acest . colunar '

Dezactivat la CR ar trebui, de asemenea, setat la V es dacă imprimanta însăși oprește I

facilitate corespunzătoare la un retur de vagon.

Oprit la CR ar trebui setat la N o în cazul evidențierilor, cum ar fi fonturile alternative, care sunt aplicate unei secțiuni mari a unui document. Notă |

că, în acest caz, anteturile și subsolurile din zona evidențiată vor fi și ele afectate. eu

eu

Opțiuni de imprimantă

Pagina 2 a aplicației PrinterEd permite să fie specificate opțiunile de definire a driverului și să fie configurate până la nouă traduceri de caractere.

eu

eu

FIȘIERE CURSOR IMPRIMATE

цлшажщя Imprimanta pe „ТШЕЗІГ^ Pr int ! r Oprit

Sfârșitul paginii Permite avans de linie ------ HMI: Prefix Sufix Offset

„ЛІІЬНЛ

Epson

Pagina 2

27,64

12 Da s

Traduceri ЕЛ Caracter 163 Modificări la 27,82,3, Modificări de caractere la Schimbări de caractere la

oz

Imprimanta pornită

Specifică o secvență de coduri care urmează să fie trimise la imprimantă înainte de imprimarea unui document. De exemplu, codurile 27,64 din definiția driverului Epson inițializează imprimanta.

Imprimanta oprită

Poate fi folosit pentru a reseta imprimanta la setările anterioare, astfel încât imprimarea ulterioară să nu fie afectată.

Sfârșitul paginii

Specifică o secvență de coduri care urmează să fie trimise la imprimantă la sfârșitul fiecărei pagini. Dacă secvența conține un caracter de alimentare de formular, 12 (sau FF), PipeDream nu va scoate avansuri de linie la sfârșitul paginii, rezultând ejectări de pagină mai rapide și mai silențioase pe imprimantele care acceptă acest lucru.

Permite avansul de linie

Stabilește dacă un cod de avans de linie (LF) este trimis la sfârșitul fiecărei linii, în plus față de un retur car (CR). Această opțiune este setată la Da în driverul Epson implicit. Dacă se produc fluxuri de linie suplimentare dorite, astfel încât imprimarea să fie la două spații, modificați valoarea opțiunii la Nu .

Notă: Cu sistemele de operare 3.0 și versiuni anterioare, selectarea Nu va face ca ASCII 0 (NULL) să fie trimis în loc de ASCII 10 (LF).

Microspacing - HMI

Anumite imprimante permit ca mișcarea orizontală a capului de imprimare să fie controlată la 1/120 de inch, ceea ce înseamnă că textul va fi justificat

cu o distribuţie ^cel mai perfect uniformă a spaţiului. Următorul eșantion I este imprimat fără microspațiere:

I Acest eșantion de text demonstrează

îmbunătățire obținută prin justificarea textului cu |

mi crospacing.

Același eșantion cu microspație este prezentat mai jos: '

Acest eșantion de text demonstrează I

îmbunătățire obținută prin justificarea textului cu microspațiere. eu

Microspacing necesită o creștere a mișcării orizontale, sau HMI, pentru a fi | specificat imprimantei ca număr de 120 de inci care urmează să fie alocat tipăririi caracterelor ulterioare. Acest lucru este normal |

dat după un cod de prefix, deși pentru unele imprimante este necesar și un sufix. De exemplu, Ricoh, Flowriter 1600 și ^JUKI 6100 folosesc i

următorul prefix:

Prefix HMI ESC,31

Sufixul HMI .

HMI offset 1I

Traduceri I

Tabelul de traducere a caracterelor permite până la 9 caractere |

înlocuiri care trebuie făcute înainte de imprimare, astfel încât să poată fi aduse modificări setului de caractere furnizat de imprimantă. Secvența poate |

include un șir de coduri, care se vor derula în fereastra pe măsură ce sunt introduse. i

De exemplu, driverul Epson implicit folosește următoarea secvență pentru a .

tipăriți un semn „£”, presupunând că este configurat pentru a utiliza setul de caractere din SUA: „

27,82,3,35,27,82,0 I

troliul este eqinvalent cu: |

ESC, " R " ,3 selectați setul de caractere din Marea Britanie|

de 35 lire sterline

ESC, " R " ,0 restaurare setul de caractere SUA|

eu

eu

Meniul PrinterEd FILES Meniul PrinterEd FILES oferă comenzi pentru un driver redus

definiții pentru a fi utilizate pentru imprimarea ulterioară sau pentru a fi salvate și încărcate ca fișiere denumite. De asemenea, puteți reseta definiția driverului la driverul Epson standard.

PRINTERED Load«FL oz
CURSOR SaveoFS ROMANTĂ
DOSARE Marne«FC ɸ Φ -0- it
Nou«FNEW SELECT
Actualizați Dr iv er«FU HIШ1 ACȚIUNE [SS RELUARE

I Numele definiției actuale a driverului, inițial Epson.este afișat pe

ecranul Printer Editor și este afișat pentru activitatea PrinterEd în

Îți indexez REF. coloană.

I Load - OFL

■ Permite încărcarea unei definiţii de driver în Editorul imprimantei. Oferă

' prompt:

eu FilenaneI

Rețin că definiția driverului nu este instalată de fapt până la actualizare

Este dată comanda șoferului.

eu

Salvare - OFS

I Salvează definiția curentă a driverului cu un nume specificat.

Nume - OFC

I Setează numele definiției driverului curent.

I Nou - QFNEW

I Resetează definiția driverului din Editorul imprimantei la opțiunile pentru

driverul Epson implicit și resetează driverul utilizat pentru imprimare la acesta

eu sofer.

Actualizez driverul - ❖ FU

■ Creează un driver de imprimantă din definiţia curentă din imprimantă

1 Editor și îl instalează pentru a fi utilizat la imprimarea ulterioară.

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

PipeDream poate fi folosit pentru a efectua majoritatea operațiunilor pe care probabil că doriți să le efectuați asupra textului și

numerelor, cum ar fi introducerea și editarea, căutarea, sortarea și calcularea. Cu toate acestea, unele probleme ar necesita să efectuați o secvență de operațiuni diferite, iar acest lucru ar putea fi greoaie și consumatoare de timp folosind PipeDream. Pentru acest tip de problemă, puteți accesa limbajul de programare BBC BASIC, care este furnizat în Z88.

Limbile de programare sunt concepute pentru a vă permite să instruiți computerul să efectueze o secvență de operații pe text sau numere. BASIC este un astfel de limbaj de program de uz general și este cel mai utilizat limbaj pe microcalculatoare. BASIC are un avantaj semnificativ față de multe alte limbi prin faptul că este interactiv: puteți face modificări într-o secvență de instrucțiuni și puteți vedea rezultatul imediat, fără a fi nevoie să efectuați operațiuni intermediare. Aceasta înseamnă că programele pot fi dezvoltate relativ rapid.

Această secțiune oferă o listă de referință a tuturor cuvintelor cheie din limba Z88 BBC BASIC. Nu este conceput ca un tutorial despre limbajul BASIC; multe ^wks excelente pe acest subiect există deja.

Cuvintele cheie sunt împărțite în patru tipuri:

Commande sunt instrucțiuni care pot fi tastate de la tastatură pentru a ajuta la crearea unui program și la testarea acestuia. Co^comenzile sunt tastate de la tastatură în modul imediat după promptul de semnare BASIC > și nu pot fi utilizate în cadrul programelor.

Declarațiile sunt cuvintele cheie speciale care sunt folosite în cadrul programelor, după un număr de linie, pentru a instrui computerul să facă ceva. Majoritatea instrucțiunilor pot fi, de asemenea, tastate direct după promptul BASIC și sunt apoi executate ^mediat, astfel încât să puteți încerca efectul lor.

I   Instrucțiunile BASIC sunt în mod normal primul cuvânt cheie după linie

număr dintr-o linie de program.

'   Funcțiile pot fi incluse în expresii și vor returna rezultatul

■   efectuarea unei operaţii asupra argumentelor cuprinse între paranteze după

'   numele lor. Sunt similare cu sancțiunile din PipeDream.

eu

O funcție poate fi urmată de unul sau mai multe argumente și returnează un număr sau un șir. Funcțiile care au o singură apariție necesită paranteze în jurul argumentului numai dacă este o expresie complexă. Dacă argumentul este un număr simplu, o variabilă sau o altă funcție, nu sunt necesare paranteze.

În cele din urmă, operatorii pot fi utilizați pentru a lega componentele expresiilor.

Următoarele cuvinte cheie, asociate cu grafica, sunetul și operațiunile analogice din alte versiuni de BBC BASIC, dau eroarea

Scuze, nu dacă „Iplef” a împrumutat

pe Z88:

Grafică: CLG, COLOUR, DRAW, GCOL, MODE, MOVE, PLOT, POINT

Sunet: plic, sunet

Anal^^e: ADVAL

Introducerea BBC BASIC   Introduceți BBC BASIC selectând BASIC din Index

LISTA DE APLICAȚII, sau tastând DB din orice aplicație. Ecranul inițial BASIC va fi apoi afișat:

BRSIC BBC BASIC <Z80) Uersion 3.00   OZ

(C) Copyright RTrussell 1987

> eu

CAPS

eu

Într-o mașină neextinsă, BASIC are un spațiu de lucru de 8K octeți. Într-o mașină extinsă, care conține în slotul 1 cel puțin 128K RAM,
|

spațiul de lucru este mărit la 40K.

eu

eu

eu

eu

Introducerea cuvintelor cheie

eu

Multe cuvinte cheie pot fi prescurtate atunci când sunt introduse într-un program și vor fi extinse prin interpretarea BASIC. În astfel de

cazuri, cea mai scurtă abreviere este afișată între paranteze după forma completă; de ex. AUTO (AU.).

■ Cuvintele cheie trebuie introduse cu majuscule, după cum se arată în cele ce urmează

* lista alphabétisai. Modul majuscule inversate poate fi selectat prin tastare

uiCAPSi-OCK]. Pentru a da majuscule atunci când tastele Z88 sunt tastate singure,

I și litere mici atunci când sunt introduse cu tasta IshiftI. Apăsați o|capslock|

pentru a restabili modul obișnuit Caps.

Editarea programelor BASIC I

eu

eu

eu

eu

eu

Următorul program oferă BBC BASIC pe Z88 cu un editor de linii. Editorul de linii funcționează după cum urmează:

(1) Pentru a edita o linie trebuie să tastați: numărul liniei PROCEC) IenterI

Editorul va lista linia și va plasa cursorul la sfârșit.

@ Acum puteți utiliza tastele cursor pentru a vă deplasa în interiorul liniei și a face modificări, precum și majoritatea comenzilor de editare disponibile în PipeDream, cum ar fi Delete Word etc.

@ Când ați făcut toate modificările dorite, apăsați IenterI pentru a stoca linia înapoi în program. Dacă doriți să renunțați la modificările pe care le-ați făcut, apăsați [esc] și linia va rămâne neschimbată.

Înainte de a putea utiliza editorul, trebuie să tastați următorul program. Puteți începe apoi să vă scrieți propriul program. Când salvați programul, editorul va fi salvat împreună cu acesta.

eu

60000 SFÂRȘIT

I 60010 DEF PROCE(B) 60020 REM Cambridge Computer Ltd.

I 60030 IF B=0 THEN ENDPROC 60040 A=OPENOUT":RAM.O/EE.CLI"

```
I 60050 B$=" : RAM.O/E.CLI”

60060 PRINT#A,".>"+B$

I 60070 PRINT#A,".J","LIST"+STR$(B) , "PROCF"

' 60080 ÎNCHIS#A

■ 60090 *CLI .*:RAM.O/EE.CLI

1 60100 ENDPROC

60110 DEF PROCF

60120 A=INKEY(0)

60130 A=OPENIN B$

60140 INTRARE#AA$,A$

60150 ÎNCHIS#A

60160 A=OPENOUT B$

60170 PRINT#A,".J",A$

60180 PTR#A=PTR#A-1

60190 BPUTtfA.O

60200 ÎNCHIS#A

60210 VDU 8

60220 OSCLI”*CLI .<”+B$

60230 ENDPROC

eu
```


Dacă aveți mai multe programe existente la care doriți să adăugați1 editorul, trebuie să introduceți editorul în PipeDream. Pe prima linie trebuie să includeți comanda CLI .J . Acum salvați fișierul în format text simplu1 ca EDBAS. Când doriți să utilizați editorul, porniți un BASIC și aplicați programul pe care doriți să îl editați. Pentru a adăuga editorul la sfârșitul | tipul dvs. de program: *CL! . *EDBAS Introduceți unde EDBAS ar trebui să fie în directorul selectat de această aplicație. Rețineți că, dacă programul dvs. folosește numere de rând peste 60000, ar trebui să-l renumerotați mai întâi înainte de a adăuga editorul.| Editorul generează două fișiere de lucru în :RAM.O numit IEE.CL! si IE.CU. Fișierele pot fi șterse după utilizare. Dacă aveți o cartelă RAM în slotul 1 1 sau slotul 2, puteți modifica

programul pentru a-și salva fișierele de lucru în :^RAM.1 sau :RAM.2 schimbând liniile: 60040, 60050 și 60090.|
Imprimarea de la BASIC   Următorul program arată cum se imprimă dintr-un program BASIC:| 100 LET PRT_ON$=CHR$(5)+„[”. 110 LET PRT_OFF$=CHR$(5) + "]"1 120 LET LF$=CHR$(10), 130 :1 140 LET PRT=OPENOUT":PRT" 150 IF PRT=O THEN PRINT" NU SE POATE DESCHIDERE IMPRIMANTA ":STOP| 160 : 170 PRINT#PRT,PRT_ON$| 180 FOR I=l T0 4 190PRINT#PRT,"Text "+STR$(I*PI)+" și numere!"+LF$ i 200 NEXT I 210 PRINT#PRT,PRT_OFF$. 220 :1 230 CLOSE#PRT1 Când rulează, se tipărește următorul text: Text 3.14159265 și numere! Text 6.28318531 și numere!| Text 9.42477796 și numere! Text 12.5663706 și numere!I

1

eu

eu --

J Cuvinte cheie BASIC

eu

eu

ABS Valoare absolută (^Acțiune)

eu

Returnează valoarea pozitivă absolută a argumentului său.

eu

ACS

Arc cosinus (funcție)

eu

Returnează arcul cosinus al argumentului său în rahi^w. Intervalul permis al argumentului este de la -1 la + 1.

De exemplu,

eu

PRINT DEG(ACS(0,5))

eu

va imprima 60, deoarece COS(60°) este 0,5.

ȘI (A.)

ȘI logic (operator)

Efectuează un ^ND logic pe biți între doi operanzi care sunt convertiți intern în numere întregi de 4 octeți înainte de operație.

Este folosit în mod normal pentru a uni două condiții într-o instrucțiune IF sau UNTIF; prin urmare

eu

eu

eu

eu

DACĂ lungime > 10 ȘI lățime > 10 APOI TIPARĂ „OK”

se asigură că un dreptunghi este mai mare de 10 x 10.

Valoarea ABC ABCH (funcție)

Returnează valoarea caracterului ASCII a primului caracter al șirului argument.

eu

PRINT ASC("Z88")

eu

dă 90, valoarea ASCII a lui „Z”.

eu

Parantezele sunt opționale, iar ASC " ", șirul nul, dă -1.

eu

ASN   Arc sinus (funcție) Retami arc sinus al argumentului său în radiani. Intervalul permis al argumentului este de la -1 la + 1.
ATN   Arc tangentă (^n^on) Retarmi arc tangente a argumentului său în radiani.
AUTO (AU.) Numerotare automată (comandă) Permite introducerea Unurilor fără a introduce mai întâi numărul liniei. Numerele liniilor sunt precedate de promptul obișnuit (>). În mod implicit, numărul liniei de început și incrementul sunt ambele 10, dar pot fi specificate opțional; de exemplu AUTO 20 va începe cu linia 20, iar AUTO 100, 20 va începe la linia 100 și va crește cu 20. AUTO va continua să genereze numere de linie până când apăsați [Esci.
BGET# (B.#)   Octet din fișierul de date (funcție) Retarmi un octet din fișierul de date al cărui număr de canal este argumentul său. Pointerul fișierului este incrementat după ce octetul a fost citit. De exemplu, character=BGET/|c citește următorul caracter din fișierul c.

BPUT# (BP.#)   Emite un octet (instrucțiune) Pune un octet în fișierul de date al cărui număr de canal este primul armament. Cel mai puțin semnificativ octet al celui de-al doilea ar^anent este scris în fișier. Pointerul fișierului este incrementat după ce octetul a fost scris. Astfel BPUT#canal, char

scrie cha r în fișierul canal 1 .

Cuvinte cheie de bază

201

CALL (CA.) Apelați codul aparatului (instrucțiune)

Calează o subrutină de cod de mașină la o adresă specificată, trecând parametrii într-un bloc de parametri adresat de registrul IX al Z8O. Registrul IY este setat la adresa subrutinei codului mașinii care este apelată. Registrele procesorului A, B, C, D, E, F, H și L sunt inițializate la cei mai puțin semnificativi octeți de A%, B%, C%, D%, E %, F%, H% și L % respectiv.

Această declarație ar putea cauza coruperea memoriei Z88 și, prin urmare, ar trebui să fie utilizată numai de programatori experimentați.

Blocul de parametri conține următoarea listă:

numărul de parametri primul tip de parametru adresa primului parametru tipul de parametru adresa parametrului

Tipuri de parametri

1 octet   (IX+O)

1   octet (IX+l)

2   octeți (IX+2,IX+3)

) repetate la fel de des

) după cum este necesar

0   8 biți octeți (de exemplu ?a)

4   Variabilă întregă pe 32 de biți (de exemplu !b sau c%)

5   număr în virgulă mobilă pe 40 de biți (de exemplu, d)

128   Un șir la o adresă definită (de ex. $e - terminat cu un &OD)

129   O variabilă șir, cum ar fi f$

în cazul unei variabile șir, adresa parametrului este adresa unui String Information Block care oferă lungimea curentă a șirului, numărul de octeți alocați și adresa de început, în această ordine.

muldiv=l234

Apelați multiv,A,B$,C%

CHAIN (CH.) Încărcare și rulare program (instrucțiune)

Încarcă și rulează programul al cărui nume este specificat în argumentul care permite unui program să încarce altul. Informațiile pot fi transmise între programe folosind variabilele statice @% și A% la Z %.

CHR$ ASCil caracter (funcție)| Returnează șirul de caractere ASCII specificat de octetul cel mai puțin semnificativ | a argumentului numeric. A$=CHR$(90)' va seta A$ la "Z", deoarece ASC"Z" este 90. Caracterele corespunzătoare valorilor 32 și mai sus pot fi afișate pe ecran cu Une| FOR N%=32 TO 255: PRINT CHR$(N%) ; : URMĂTORUL
CLEAR (CL.)   Șterge programul (instrucțiune) Șterge toate variabilele, inclusiv șirurile de caractere în afară de variabilele statice @% și A% toZ%.1
CLOSE# (CL.#)   Închidere canal (instrucțiune)| Închide un canal specificat. De exemplu,| CLOSE#c1 închide coșul c.
CLS Șterge zona de text (instrucțiune) 1 Șterge zona de text de pe ecran. Cursorul text este mutat în poziția „acasă” (0,0) în poziția caracterului din stânga sus a zonei de text.|
COS Cosinus (funcție)| Returnează cosinusul argumentului său în radiani.| X=COS(unghi)
COUNT (COU.)   Număr de caractere (funcție) Returnează numărul de caractere trimis fluxului de ieșire (VDU sau imprimantă) de la ultima linie nouă. De exemplu,| PRINT A$; :REPEAT PRINT "." ; :PÂNĂ NUMĂR = 72| va completa linia cu puncte la 72 de caractere.i

eu

DATE (D.) Date (declarație)

Introduce liste de date pentru utilizare de către instrucțiunea READ (vezi READ).

DEF Definiți funcția/procedura (instrucțiunea)

Precedă declararea unei funcții definite de utilizator (FN) sau a unei proceduri (PROC). DEF trebuie utilizat la începutul unei linii de program.

De exemplu,

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

DEG

ȘTERGE (DEL.)

DIM

DEF FNcelsius(f) = (f-32)*5/9

definește o funcție pentru a converti Fahrenheit în Celsius. Executarea

PRINT FNCelsius(98,4)

va converti 98,4 în Celsius.

Grade (funcție)

Returnează argumentul convertit din radiani în grade. De exemplu

PRINT=DEG(PI/2)

va tipări 90.

Ștergeți linii (comandă)

Șterge un grup de linii din program. Ambele linii de început și de sfârșit ale grupului vor fi șterse. De exemplu

ȘTERGE 123.456

va șterge toate liniile între 123 și 456 inclusiv, care nu trebuie să existe.

Matrice de dimensiuni (instrucțiune)

Dimensiune o matrice sau rezervă o zonă de memorie pentru aplicații speciale. De exemplu,

DIM a$(10,20)

DIV

ELSE (EL.)

Sfârşit

ENDPROC

EOF#

comentează o matrice de șiruri bidimensionale a$ cu elemente a$(0,0) până la a$(10,20). Matricele pot avea una sau mai multe dimensiuni și pot fi matrice șiruri, matrice în virgulă mobilă sau matrice întregi.

DIM X%24

rezervă 25 de octeți și pune adresa octetului O în variabila X%.

Împărțire între numere întregi (operator)

Oferă coeficientul întreg din două elemente. Rezultatul este întotdeauna un număr întreg.

X=A DIV B

y=(sus+jos+l) DIV 2

clauza else (instrucțiune)

O parte opțională a instrucțiunilor IF...THEN sau ON...GOSUB/GOTO, introduce acțiunea care trebuie întreprinsă dacă condiția testabilă este evaluată la FALS sau expresia ON este în afara intervalului.

Încheierea programului (declarație)

Revine la modul direct.

Încheierea procedurii (declarație)

Indică sfârșitul unei proceduri definite cu DEF PROC.

Sfârșitul fișierului (funcție)

Returnează -1 (TRUE) h s-a ajuns la sfârșitul fișierului de date specificat. De exemplu,

REPETA

char%=BGET#date

PÂNĂ la EOF#date

va citi caractere până la sfârșitul fișierului al cărui număr de canal este data variabilei.

Cuvinte cheie de bază

205

EOR Logicai Exclusive-OR (operator)

Efectuează un număr întreg pe biți logic exclusiv - sau între doi operanzi care sunt convertiți intern în numere întregi de 4 octeți înainte de operație.

Linia de eroare ERL (funcție)

eu

eu

eu

eu

eu

eu:

eu

ERR

EVAL (EV.)

Returnează rândul n^numărul liniei în care a apărut ultima eroare. De exemplu,

PRINT "Număr eroare" ERR "la linie" ERL

Cod de eroare (funcție)

Returnează codul de eroare al ultimei erori care a apărut.

Evaluează șir (funcție)

Returnează rezultatul evaluării expresiei date furnizate ca șir. De exemplu,

a=6 : b=7

PRINT EVAL ("a + b")

eu

Exponent EXP (funcție)

Returnează „e” (2.71828183) la puterea argumentului.

EXT# Extinderea fișierului (funcție)

Returnează lungimea totală a fișierului al cărui număr este argumentul său.

Fișierul trebuie să fi fost deschis cu OPENIN, OPENUP sau OPENOUT.

FALSE (FA.) Fals (funcție)

Returnează valoarea zero reprezentând fals logic. De exemplu,

eu

REPETAȚI PRINT „*” : PÂNĂ FALSE

eu

va continua pentru totdeauna.

FN (instrucțiune)| Introduce o funcție declarată de utilizator. Primul caracter al funcției. numele poate fi o literă, subliniere sau un^uber. Nu sunt permise spații” între numele funcției și paranteza de deschidere a listei de parametri (dacă există).1
FOR (F.) Începe bucla FOR (instrucțiune)1 Inițializează o buclă FOR ... NEXT. Bucla este executată cel puțin o dată pentru| fiecare dintre valorile variabilei de control din intervalul specificat. FOR card=l TO 6 PRINT card;i NEXT card' se va imprima1 1234561
GET/GET$ Așteptați tasta (funcție) J Așteaptă ca o tastă să fie apăsată pe tastatură. GET ret^in ASCII| valoare, iar GET$ returnează șirul de caractere corespunzător. De exemplu,1 REPETĂ PÂNĂ GET = 13| asteapta sa fie apasat IenterI.j
GOSUB (GOS.) Apelare subrutină (instrucțiune) Apelează o secțiune a unui program ca subrutină la o linie specificată n^uber. Controlul revine la următoarea instrucțiune când RETURN este întâlnit în subrutină. O subrutină poate apela o altă subrutină (sau ea însăși). 1
10 GOSUB 400 20 ENDI 400 PRINT „Bună ziua”: RETURN

eu

eu

eu

eu

GOTO (G.) Mergeți la linie (instrucțiune)

Transferă controlul programului pe o linie cu un număr specificat sau calculat de linie. De exemplu,

GOTO 100

GOTO (X*lO)

eu

!

eu

HIMEM (H.)

Utilizarea GOTO calculată, ca în al doilea exemplu, nu este recomandată deoarece nu va fi renumerotat corect de comanda RENUMĂRARE.

Limită mare de memorie (funcție)

O pseudo-variabilă care conține adresa primului octet de memorie liberă.

Condiție IF (instrucțiune)

eu

eu

Stabilește o condiție de testare care poate fi utilizată pentru a controla fluxul ulterioar al programului. Este pan al structurii IF ... THEN ... ELSE. Cuvântul ATUNCI este opțional în majoritatea circumstanțelor.

eu

eu

eu

eu

eu

DACĂ lungime=5, atunci 110

DACA A<C SAU A>D GOTO 110

DACĂ A>C ȘI C>-D, ACUMĂ 110 ELSE PRINT „CCL”

INKEY/INKEY$ Tasta Citire (funcție)

Așteaptă până la un număr specificat de tick-uri de ceas (10 ms fiecare). Dacă nu este apăsată nicio tastă în limita de timp, INKEY va re^n -1 și INKEY$ va returna un șir nul; în caz contrar, funcția INKEY va returna valoarea ASCII a tastei apăsate.

INPUT (I.) Valoare de intrare (instrucțiune)

eu

eu

eu

Introduce valori de la tastatură.

Instrucțiunea INPUT afișează în mod normal un ? prompt pentru fiecare variabilă din listă. Alternativ, șirurile pot fi incluse în lista de variabile care urmează să fie tipărite ca prompturi; omiterea virgulei după un șir va suprima semnul întrebării. De exemplu:

INPUT”Introduceți vârsta dvs.:" vârsta%, "și numele dvs.", numele$

INPUT LINE Introduceți o linie (instrucțiune)1 Identică cu INPUT, cu excepția faptului că întreaga linie, inclusiv virgule, ghilimele | iar spațiile de început sunt introduse într-o variabilă șir. LINIA DE INTRARE A$'
INPUT# Intrare din fișier (instrucțiune) Citește datele dintr-un fișier în variabilele specificate.' Datele ar fi trebuit scrise în fișier cu o instrucțiune PRINT# corespunzătoare.
INSTR Subșir (funcție) 1 Returnează poziția unui subșir în cadrul unui șir, opțional, pornind căutarea într-un loc specificat în șir. Personajul din stânga| poziţia este 1. Dacă sub-şirul nu este găsit, se returnează 0. De exemplu, PRINT INSTR("Z88","8")' va imprima 2, iar 1 PRINT INSTR("PipeDream","e".5)1 va începe căutarea la caracterul 5 și va imprima 7.|
INT Număr întreg (funcție)| Convertește un număr real în următorul număr întreg mai mic sau egal.| INT(99,8) este 99. I NT (-12) este -121 INT(-12,1) este -13,1
LEFT$ Stânga șirului (funcție) Returnează un număr specificat de caractere din stânga unui șir. Dacă nu există suficiente caractere în șirul sursă, toate caracterele (sunt returnate.

eu

eu

Astfel, dacă A$="BANANA"

1 PRINT LEFT$(A$,3) ar tipări „BAN”.
LEN Lungimea șirului (funcție)
1 Returnează lungimea șirului de argumente. De exemplu,
1 X=LEN „fred”
* LET 1 va seta X la 4. Asig^nent (instrucțiune) Opțional înainte de o declarație de atribuire.
1 LIST (L.) 1List program (comandă) Listează programul.
1 Exemple
1 LIST listează întregul program LIST, 99 liste până la rândul 99
1 LISTĂ 11, listează de la rândul 11 până la sfârșit LISTA 11,99 enumeră rândurile de la 11 la 99 inclusiv
1 U ST 55 listează numai linia 55
1 Pentru a obține o listă a unui program la o imprimantă conectată la Z88:
® Atașați și porniți imprimanta.
1 ® Tastați LI ST, tastați d+p și apăsați IenterI.
1 1 LISTO 1® ^după ce ați terminat, tastați DP LIST opțiuni (comandă) Controlează aspectul unui program listat. Numărul care urmează
I specifică că sunt necesare următoarele opțiuni de formatare.

eu

Opțiunea de valoare
0 Nu s-au introdus spații
1 Spațiu după numărul rândului
2 FOR ... NEXT bucle indentate
4 REPEȚI ... PÂNĂ când locps este indentat

LN

ÎNCĂRCARE (LOAD.)

LOCAL (LOC.)

BUTURUGA

LOMEM (LOM.)

Numerele pot fi adăugate pentru a combina opțiuni, implicit fiind 7.

Logaritm natural (funcție)

Returnează logaritmul natural (naperian) al argumentului său.

Încărcare program (comandă)

Încarcă un nou program^ dintr-un fișier și șterge variabilele. De exemplu

ÎNCĂRCARE „STAT4” sau

ÎNCĂRCARE „:RAM.O/CONVERTER.BAS”

variabile (instrucțiune)

Declara variabile pentru uz local în interiorul unei funcții (FN) sau unei proceduri (PROC).

LOCAL A$,X,Y%

Logaritm (funcție)

Returnează logaritmul de bază 10 al argumentului său.

Limită inferioară de memorie (funcție)

O pseudo-variabilă care controlează unde în memorie vor fi plasate structurile de date dinamice. Implicit este TOP, prima adresă liberă după terminarea programului.

Mijlocul șirului (funcție)

Returnează un șir format dintr-un număr specificat de caractere ale șirului începând de la o anumită poziție. De exemplu

A$ = MID$ (B$, început, lungime)

setează A$ la subșirul lui B$ începând de la poziția „start” și de lungime „lungime”. K „lungime” este omisă, sau d există caractere insuficiente în șir, apoi sunt returnate toate caracterele de la „start” încolo. Prin urmare

PRINT MID$(„DOZY”,2,2)

va imprima

"OZ"

MOD Modulo (operator)

Oferă restul semnat al diviziunii întregi.

X=A MOD B

este echivalent cu

X = A - ((A DIV B) *B)

NOU Program nou (comandă)

Inițializează interpretul pentru un nou program care urmează să fie introdus. Un program vechi poate fi recuperat cu comanda OLD cu condiția să nu fi fost introduse linii de program. Variabilele @% și A% până la Z% sunt păstrate chiar și după o comandă NOUĂ.

NEXT(N.) Sfârșitul buclei FOR (instrucțiune)

Încheie o buclă FOR ... NEXT. NEXT preia o variabilă de control opțională; dacă aceasta nu este aceeași cu variabila furnizată în instrucțiunea FOR corespunzătoare, va apărea o eroare.

NOT logic NU (operator)

eu

Un operator unar (aceeași prioritate ca și unar -) care oferă o inversare binară bit cu bit a constantei, variabilei sau expresiei matematice sau booleene din dreapta sa. Folosit de obicei în instrucțiunile IF ... THEN sau UNTIL pentru a inversa sensul condiției. Expresiile trebuie incluse între paranteze.

eu

VECHI

PE

LA EROARE

OPENIN (OP.)

Recuperați programul vechi (comandă) j

Anulează efectul NOU, cu condiția să nu fi fost introduse Unuri sau să fi șters, să nu fi fost create variabile și să nu fi fost introdusă niciun pop-down sau aplicație. ¡

Comutator cu mai multe căi (instrucțiune)

Oferă un GOTO sau GOSUB multidirecțional, în funcție de valoarea unei variabile de control. Numerele liniilor din listă pot fi constante sau
I

calculate, iar cele nedorite sunt sărite fără calcul. De exemplu: |

ON actiunea GOSUB 1000,2000,3000,4000 |

Capcană de eroare (afirmație) |

Oferă captarea erorilor. h o instrucțiune ON ERROR a fost .

întâlnit, BASIC îi va transfera controlul (fără a lua niciun „

acțiune de raportare) când este detectată o eroare. Acest lucru permite ca raportarea/recuperarea erorilor să fie controlată de program. Cu toate acestea, I

Stiva de control al programului este încă ștearsă atunci când eroarea este detectată și nu este posibil să reveniți la punctul în care a apărut eroarea. |

Rețineți că, în anumite circumstanțe, ON ERROR poate cauza BASIC să |

genera erori repetate, care necesită o resetare soft. Cutiile pot fi evitate prin includerea unui apel la INKEY$, ca în exemplul următor, troliul va permite

să ieși de la BASIC la Index și să OKILL activitatea:

10 LA RAPORT DE EROARE: Q$=INKEY$(100)

20 EROARE I

Deschideți fișierul pentru introducere (funcție)

Deschide un fișier pentru citire sau actualizare și returnează „numărul canalului” al fișierului sau O în caz de eșec. Numărul cutiei trebuie utilizat în |

referințe la fișierul cu BGET#, INPUT#, EXT#, PTR#, EOF# sau

ÎNCHIDE#. eu

eu

Cuvinte cheie de bază

213

OPENOUT Deschide fișierul pentru ieșire (funcție)

Deschide un fișier pentru scriere și returnează „numărul canalului” al fișierului sau 0 în caz de eșec. Acest număr trebuie utilizat în referințele ulterioare la fișierul cu BPUT#, PRINT#, EXT#, PTR# sau CLOSE#.

X=OPENOUT(A$)

X=OPENOUT(":RAM.O/DATA.DAT")

OPENUP (OPENU.) Deschideți fișierul pentru actualizare (funcție)

Deschide un fișier pentru actualizare și reține numărul canalului sau O în caz de eșec. Odată ce un fișier este deschis, îl puteți actualiza sau extinde.

Opțiuni OPT Assembler (instrucțiune)

O pseudooperație de asamblare care controlează metoda de asamblare.

Este urmat de un număr în intervalul O la 3 pentru a specifica metoda de asamblare:

Opțiune   Acțiune
0   erori suprimate, nicio listă
1   erori suprimate, listare
2   erori raportate, nicio listă
3   erori raportate, listare

Codul este asamblat în memorie la adresa specificată de P%. De exemplu:

```
10 cod DIM 100

20   PENTRU trecere =0 LA 3 PASUL 3
30   P%=cod
40   [
50   OPT trece
60
70   \ backslashi ntroduce un comentariu
80   \ standardZ80 mnemoni se         folosesc
90   ]
100  NEXT trece
110  SFÂRȘIT
```

eu

eu

eu

Alternativ, codul asamblat poate fi asamblat în memorie la adresa specificată de 0% , cu etichete generate în funcție de valoarea lui P%, adăugând 4 la fiecare dintre aceste valori de opțiune.

OR Logicai OR (operator)

Oferă OR logic întreg pe biți între doi operanzi care sunt convertiți intern în numere întregi de 4 octeți înainte de operație.

Comanda sistemului de operare OSCLI (instrucțiune)

Permite transmiterea unei expresii șir la sistemul de operare. De exemplu, în editorul BASIC (vezi Editarea programelor BASIC, p. 197)

```
60220 OSCLI "*CLI." + B$
```

PAGE (PA.) Zona de program (funcție)

O pseudo-variabilă care controlează adresa de pornire a zonei curente de program utilizator. Octetul inferior al PAGE este întotdeauna zero.

PI И (funcție)

Returnează 3.141592653.

Poziția cursorului POS (funcție)

Returnează poziția orizontală a cursorului pe ecran. Coloana din stânga este 0, iar coloana din dreapta este cu o mai mică decât lățimea afișajului.

PRINT (P.) Tipăriți text (instrucțiune)

Imprimă caractere pe ecran sau pe imprimantă.

Elementele pot fi separate prin virgule, punct și virgulă sau fără separator:

PRINT „UNUL” 1% „DOI”

Numerele sunt tipărite într-un format determinat de valoarea variabilei @%. Aceasta este setată la o valoare hexazecimală, după cum urmează:

@% = &SSNNPPWWV

Unde

eu

1 SS determină formatul șirurilor create de STR$.
1 Dacă SS= Ol, atunci STR$ va folosi formatul specificat de @%, în caz contrar @% va fi ignorat.
1 NN determină formatul de notație.
1 1 NN=OO Notație generală: numerele întregi vor fi tipărite fără zecimale, numerele între 0,1 și 1 vor fi tipărite ca 0,1 etc, iar numerele mai mici de 0,1 vor folosi notația științifică.
1 NN=01 Notație științifică: de exemplu, 100 este tipărit ca 1E2.
1 1 NN=02 Notație de format fix: Dacă numărul se va încadra în lățimea specificată a câmpului, va fi afișat cu numărul de zecimale specificat de PP. În caz contrar, se va folosi notația generală.
1 PP determină numărul de zecimale de tipărit.
1 1 determină lățimea totală a câmpului de imprimare.
În mod implicit, @% = &0000090A, dând notație generală cu o lățime a câmpului de 10 caractere. Valoarea acestuia poate fi tipărită, în hexazecimal, cu
1 PRINT
1 Numerele pot fi tipărite în hexazecimal, prefixându-le cu „-”.
1 PRINT# (P.#)Scrie în fișier (instrucțiune)

1 Scrie forma internă a unei liste de variabile, separate prin coime, într-un fișier de date specificat.
1 PROCprocedură (declarație)
1 1 1 Introduce o procedură declarată de utilizator. Primul caracter al numelui unei proceduri poate fi o literă, imderllne sau an^mber. Nu sunt permise spații între numele procedurii și paranteza de deschidere a listei de parametri (dacă există). Procedura revine la programul apelant cu o instrucțiune ENDPROC.
1 PTR#Fișier pointer (funcție)
1 1 O pseudo-variabilă care permite citirea și modificarea indicatorului de acces aleatoriu al unui fișier specificat. De exemplu,

eu

PTR#F=PTR#F+5| trece la următorul număr în virgulă mobilă din fișierul cu numărul de canal i F, deoarece fiecărui număr sunt alocați 5 octeți.
PUT Ieșire în port (instrucțiune)1 Ieșire date către un port Z80. Ar trebui să fie folosit numai de programatori cu experiență1, deoarece utilizarea incorectă ar putea deteriora Z88. Adresarea extinsă Z80 completă este disponibilă.| PUT A,N : ieșirea REM N către portul A.|
RAD Radiani (funcție) Returnează argumentul convertit din grade în radiani. De exemplu:| RAD(90).
READ Read DATA (instrucțiune) Atribuie variabilelor valori citite din instrucțiunile DATA din program. Șirurile de caractere trebuie să fie cuprinse între ghilimele duble dacă au început| spatii sau contin coimas. 1 CITEȘTE A%,B,C$ DATE 27,- 12.34,"Bună ziua"|
REM (instrucțiune)1 Introduce un comentariu, ceea ce face ca restul liniei să fie ignorat.
RENUMEROARE (REN.) Renumerotare program (comandă) Ren^uberează liniile și corectează referințele încrucișate din interiorul unui program. Opțiunile sunt ca pentru AUTO.|
REPEAT (REP.) REPEAT bucla (instrucțiune)| Introduce o buclă REPEAT...UNTIL. De exemplu:| REPETAȚI TIPRIREA. PÂNĂ NUMĂRARE = 801 va imprima 80 de stele pe ecran sau pe imprimantă.1

eu

RAPORT (REPO.)

eu

RESTAUREZ (RES.)

eu

Mă întorc (R.)

eu

DREAPTA$

eu

eu

eu

I RND

eu

eu

eu

eu

FURG _

eu

Raportați eroare (afirmație)

Tipărește șirul de eroare asociat cu ultima eroare care a apărut. И nu a apărut nicio eroare, tipărește șirul de copyright.

Restaurați READ (instrucțiune)

Setează linia din care instrucțiunile ulterioare READ vor citi datele.

Întoarcere din subrutină (instrucțiune)

Determină o RETURNARE la declarație după cea mai recentă declarație GOSUR.

Dreptul șirului (funcție)

Returnează un număr specificat de caractere de la capătul din dreapta al unui șir. Dacă există caractere insuficiente în șir, sunt returnate al. De exemplu:

PRINT RIGHT$(„DOZY”,3)

va imprima 0 ZY .

Număr aleatoriu (funcție)

Returnează un număr aleatoriu. Tipul și intervalul numărului returnat depind de parametrul opțional, după cum urmează:

Valoarea rezultatului RND(X)
X<O Returnează X și resetează generatorul de numere aleatoare la -X.
X=O Repetă ultimul număr aleator dat de RND(1).

X=l   Returnează un n^wnmber aleatoriu între O și 0,999999.
X> 1 Returnează un număr întreg aleatoriu între 1 și X inclusiv.

Rulați programul (instrucțiunea)

Începe execuția programului după ștergerea tuturor, dar variabilele statice @% și A% până la Z%.

SAVE (SA.) Salvare program (instrucțiune) Salvează zona programului propriu într-un fișier, în format rnintern (tokenised). SALVAȚI „myprog.BAS” SALVAȚI A$
SGN   (funcție) Returnează -1, 0 sau +l, în funcție de dacă argumentul este negativ, zero sau, respectiv, pozitiv. rezultat=SGN(răspuns)
SIN   Sine (funcție) Returnează sinusul argumentului său luat în radiani.
SPC   Print spaces (instrucțiune) Imprimă un număr specificat de spații. SPC poate fi folosit doar ca parte a unei liste INPUT sau PRINT; de exemplu: PRINT "Nume"; SPC(4); "Vârstă"; SPC(6); "Abordare"
SOR   Rădăcină pătrată (funcție) Returnează rădăcina pătrată pozitivă a armamentului său. z=SOR (xл2+yл2)
STEP (S.) Creșterea buclei FOR (instrucțiunea) Parte a instrucțiunii FOR, această secțiune opțională specifică dimensiunea pasului. De exemplu, FOR i=l TO 20 STEP 5 PRINT i; URMĂTORUL

va imprima: 1 6 11 16

STOP Opriți programul (instrucțiune)

Sintactic identic cu END, STOP tipărește și un mesaj

OPRIȚI la linia X

unde X este numărul de linie.

STR$ șir (funcție)

Returnează forma șir a argumentului n^eric așa cum ar fi fost tipărită. Un n^wnber A% poate fi convertit într-un șir în format hexazecimal cu funcția:

STR$~A%

STRING$ Repetă șiruri (funcție)

Returnează un număr dat de repetări ale unui șir.

A$=STRING$(5,"HA")

va seta A$ la

TAB Mutare la poziția ecranului (instrucțiune)

Mută cursorul la o anumită poziție a ecranului. TAB poate fi folosit doar ca parte a unei instrucțiuni PRINT sau INPUT.

Există două forme:

TAB(X) va imprima spații până când cursorul ajunge la colana X (pe aceeași linie sau pe linia următoare).

TAB(X,Y) va muta ^sor direct în poziția caracterului X,Y de pe ecran, unde 0,0 corespunde colțului din stânga sus.

TAN (T.) Tangent (funcție)

Returnează tangenta argumentului său luată în radiani.

THEN (TH.) Clauza de condiție (instrucțiune)

O parte opțională a instrucțiunii IF ... THEN ... ELSE. Introduce acțiunea care trebuie întreprinsă h condiția testabilă evaluează la TRUE.

TIME (TI.) Timp (funcție) O pseudo-variabilă care setează și citește ceasul timpului scurs. Valoarea TIME trebuie inițializată înainte de a fi utilizată; de exemplu TIME=lOO resetează valoarea TIME la 100 de centisecunde, iar X=TIME setează X la valoarea ^chiriei timpului scurs.
TIME$ Șir de timp (funcție) Returnează un șir care indică data și ora ^chiriei; de exemplu: miercuri, 29 aprilie 1987, 10:12:32 Funcțiile LEFT$, MID$ și RIGHT$ pot fi folosite pentru a extrage panouri ale acestui șir. De exemplu, timpul singur poate fi obținut prin A$ = RIGHT$(TIME$,8) PRINT A$ 10:12:32
TO Limita superioară a buclei FOR (instrucțiunea) Introduce valoarea finală a buclei într-o instrucțiune FOR ... TO ... STEP. Când variabila de control al buclei depășește valoarea care urmează după „TO”, bucla se termină.
TOP Top of progr^ (funcție) Returnează valoarea primei locații libere după terminarea programului curent.
TRACE (TR.) Program de urmărire (comandă) TRACE poate fi folosit pentru a furniza informații despre execuția unui program. TRACE ON determină interpretul să imprime numerele de linii executate atunci când le întâlnește, pentru depanare. Facilitatea poate fi dezactivată tastând TRACE OFF.

1 TRUETrae (funcție)
1 Returnează valoarea -1, reprezentând logica adevărată.

1 UNTIL (U.) Încheierea buclei REPEAT (instrucțiune)
Sfârșitul unei structuri REPEAT ... PÂNĂ.
Cod-mașină USRCal (funcție)
1 1 Introduce o rutină de cod de mașină la adresa specificată în argumentul său, trecând octeții cel mai puțin semnificativi ai variabilelor întregi A%, B % , C % , D%, E%, F%, H%, L% și F% a ajuns la registrul Z80 numit corespunzător.
1 Spre deosebire de CALL, USR returnează un rezultat pe 32 de biți compus din conținutul registrelor H, L, H' și L' ale Z80, de la cel mai semnificativ la cel mai puțin semnificativ.
1.Această funcție ar trebui utilizată numai de programatori experimentați.
1 VALValoarea șirului (funcție)
1 Convertește un șir de caractere reprezentând un număr în formă numerică.
1 X=VAL(aî)
1 VDU (V.) Ieșire octeți pe ecran (instrucțiune)
1 Tabă o listă de argumente numerice și trimite octeții lor cei mai puțin importanți ca caractere la „fluxul de ieșire” curent.
1 VPOS (VP.) Poziție verticală (funcție)
1 Returnează poziția verticală a cursorului. Partea de sus a ecranului este linia 0.
1 ^IDTH (W.)Lățimea ecranului (instrucțiune)
1 Controlează lățimea totală a câmpului de ieșire. Inițial WIDTH este 94 (implicit). De exemplu, înainte de imprimare este o idee bună să setați
1 LĂȚime 80
1 pentru a da o nouă linie după fiecare 80 de caractere de ieșire.

'CLI Trimite linie la CLI (comandă OZ) Trimite o comandă la comenzii Une interpreter. De exemplu, în editorul BASIC (vezi Editarea programelor BASIC, p. 197): 60090 *CL! .*:RAM.O/EE.CLI
'ERASE Șterge un fișier (comanda OZ) Șterge un fișier specificat. De exemplu, *ERASE nume de fișier sau folosind CLI OSCLI „*ERASE” +fișier$
„NUME Denumirea activității de BAZĂ (comanda OZ) Oferă un nume activității de BAZĂ, care va fi afișat în lista ACTMTĂȚILOR SUSPENDATE din Index. *NUMELE MYPROG
'RENAME Redenumiți un fișier (comandă OZ) Redenumește un fișier; de exemplu: *RENUMIRE fișierul vechi fișier nou OSCLI"*RENUMIRE "+fișier vechi$+" "+fișier nou$
Informații speciale Z88 Sunt disponibile următoarele informații de sistem: PRINT -PTR# -1Numărul de canale rămase pentru utilizare și numărul de lansare ROM PRINT EXT# -1Tipărește memoria liberă estimată în octeți PRINT EOF# -1Returns 0 pentru un Z88 neexpandat și -1 pentru un Z88 extins cu cel puțin 128K în slotul 1

Operatori BASIC

Următorii operatori pot fi utilizați ca parte a expresiilor.

Operatori arit^netici

Operatorii aritmetici iau ca operanzi două numere.

+   adunare-scădere

*   înmulțire/împărțire

ridica la putere

Operatori relaționali

Operatorii relaționali pot compara numere și retras o valoare logică de FALSE=O și TRUE=-1.

<   mai mic decât=egal cu

<=   mai mic sau egal cu>mai mare decât

<>   nu este egal cu>=mai mare sau egal cu

^ Operatori logici

Operatorii logici operează pe valori numerice sau logice. Booleanul FALSE este considerat zero, TRUE ca -1:

Operatori de direcție

Următorii operatori permit programatorului să acceseze memoria direct (numit PEEK în alte versiuni de BASIC) sau să modifice conținutul locațiilor de memorie specificate (denumite POKE în alte versiuni BASIC).

Acești operatori ar trebui să fie utilizați numai de programatori experimentați, deoarece îi oferă programatorului capacitatea de a modifica funcționarea altor activități în sistemul de operare Z88; în general, numai adresele din regiunea alocată printr-o instrucțiune BASIC DIM ar trebui modificate.

? byte indirect ! cuvânt rndireciion

$ șir indirect

Modul obișnuit de utilizare a acestor operatori este alocarea unui vector folosind instrucțiunea DIM și apoi manipularea elementelor acestui vector cu operatorii de indirecție. De exemplu,

DIM vec 15

alocă un vector de 16 octeți și își atribuie adresa variabilei vec. Acești octeți pot fi adresați ca

0 1 23456789 10 11 12

vec?1 vec?3 vec?5 vec?7vec?9vec?11

Rețineți că ?vec este o modalitate alternativă de a scrie vec?O.

O manipulare tipică ar putea fi

vec?l = vec?l + 1

În mod alternativ, vectorul ar putea fi adresat ca 4 cuvinte de patru octeți:

01 23456789 10 11 12

vec!O vec!4vec!8vec! 12

În cele din urmă, operatorul de direcție a șirului permite ca un șir să fie stocat direct într-o zonă de memorie. De exemplu:

$vec = "CALCULATOR Z88"

stochează caractere în vector după cum urmează:

0123456789 10 11 12

z 88&20c0MpuTER&0D

ί

$vec

Șirul poate fi accesat cu operatorul $, astfel încât următoarea instrucțiune va imprima șirul:

PRINT $vec

Caracterele individuale pot fi accesate cu ? operator.

Ordinea de prioritate

Ordinea de prioritate a operatorilor este următoarea:

Grupa 1 () NOTunar minus paranteze logic NOT
Grupa 2 лralse la putere
Grupa 3 *înmulțire
/divide
Grupa 4 +adăug
-scădea
Grupa 5 <sub
= egal cu
<=mai mic sau egal cu

> mai mare decât
<>nu este egal cu
>=mai mare sau egal cu
Grupa 6 ȘI^ȘI logic
Grupa 7 ORlogic SAU
EORLogical Exclusive-OR

deci, de exemplu, AB*C/\D este echivalent cu A-(B*(CAD)).

226

ANEXE

228 \

eu

Anexa A Înlocuirea bateriilor

И simbolul bateriei descărcate apare imediat ce Z88 este pornit, cea mai sigură acțiune este să înlocuiți bateriile cât mai curând posibil.

1 Computerul trebuie oprit până când bateriile noi sunt disponibile

am obtinut.

Bateriile de schimb trebuie să fie celule alcaline, de dimensiune AA, de tip

Eu MN1500 sau LR6.

Reține că în timp ce schimbi bateriile, conținutul

memoria mașinii va fi păstrată intactă de supercondensatorul intern.

Cu toate acestea, acest lucru va menține puterea doar pentru un timp limitat, așa este

Vă recomandăm să alimentați Z88 de la unitatea de alimentare în timp ce

Schimb bateriile, mai ales dacă sunt montate carduri suplimentare.

• În absența unității am^ns, efectuați cu promptitudine următoarele acțiuni,

Eu și țin cont de limitările de timp indicate mai jos.

I Timp de reținere a memoriei

I Timpul disponibil depinde de numărul de carduri RAM montate. Cu nu

Cardurile RAM, aparatul își va păstra datele timp de 3 minute. Cu un singur RAM

Cardul asta se va reduce la aproximativ 1 minut. Utilizarea a două carduri RAM wil

duce la o reducere suplimentară la aproximativ 30 de secunde.

I Nu este recomandat ca aparatul să fie echipat cu trei carduri RAM

■ deoarece acest lucru ar necesita utilizarea slotului 3 care este conceput în primul rând pentru

1 folosire cu carduri EPROM și, deși este posibil să-l folosească cu RAM, a

Ar rezulta un consum de energie mult mai mare .

Limita de timp nu depinde de dimensiunea cardului ^^M utilizat. Cardurile EPROM I nu afectează limita de timp în niciun slot.

I Timpurile date sunt pentru situația cea mai gravă. În general limita va

să fie de două ori mai mare, dar nu trebuie să ne bazăm pe aceasta.

Dacă aveți un adaptor de rețea, îl puteți folosi pentru a alimenta Z88 în timp ce schimbați bateriile.

Procedura

Citiți cu atenție următoarea procedură, astfel încât să o puteți realiza fără pauză:

© Scoateți bateriile noi din ambalaj și puneți-le la îndemână în partea dreaptă a Z88.

® ^Opriți Z88 apăsând simultan ambele taste IshiftI.

® Așezați tastatura Z88 în jos și scoateți capacul compartimentului bateriei.

® Notați timpul și calculați cât timp aveți conform tabelului din pagina anterioară.

® Scoateți cele patru baterii din compartimentul pentru baterii, dacă este necesar, înclinând Z88 pentru a glisa bateriile afară.

® Aruncați bateriile vechi, pentru a evita confuzia lor cu noile înlocuitoare.

(!) Puneți una dintre bateriile noi la fiecare capăt al compartimentului pentru baterii, respectând polaritatea cu atenție. Strângeți cele două baterii rămase într-o formă „A” și apăsați în jos pe vârful „A” astfel încât acestea să iasă la loc.

® Verificați dacă bateriile sunt orientate corect. Acum nu mai există nicio presiune de timp.

® Puneți la loc capacul compartimentului bateriei înainte de a remonta mașina.

NU APĂSAȚI RESET.

® ^intch on, prin apăsarea simultană a ambelor taste IshiftI. Z88 ar trebui să funcționeze acum, iar indicatorul de baterie scăzută nu va fi afișat.

eu

Anexa B Port serial

Acest apendice descrie conexiunile pinii pentru conectorul serial Z88.

Următoarele conexiuni sunt pentru un cablu pentru a conecta conectorul portului serial Z88 la un conector de imprimantă serial de tip D cu 25 de pini sau echivalent:

Z88 cu 9 căi D (masculin)		- 25 căi D (masculin)
1	-	-
2	TxD	3RxD
3	RxD	2TTxD
4	RTS	5CTS
5	CTS	20DTR
6	-	-
7	GND	7GND
8	DCD	20DTR
9	DTR	6, 8(DSR, DCD)

unde semnalele sunt după cum urmează:

Date transmise TxD Trnn

Date primite

RTS   Solicitare de trimitere

CTS   Ștergeți pentru a trimite

GND   Masa semnal

Detectare purtător de date DCD

Terminal de date DTR gata

Note

Portul Z88 RS232 este conectat ca echipament terminal de date

Pinul 1 nu trebuie utilizat pentru semnale RS232. Transportă +5v la 10^, chiar și atunci când aparatul este OPRIT.

Nu utilizați pinul 6 la conectorul Z88.

Pinul 9 este semnalul RS232 DTR. Oferă +5v la 1^A în timp ce Z8 8 este pornit. Pentru alimentarea convertoarelor CMOS serial în paralel.

CTS de pe Z88 trebuie să fie ridicat pentru ca Z88 să poată transmite, iar DCD trebuie să fie ridicat pentru ca Z88 să primească. Pentru utilizarea simplă a RS232, conectați pinii 5 și 8 la pinul 9 și conectați pinii 2 (TxD), 3 (RxD) și 7 (GND) la celălalt computer.

Mesajul AS în așteptare va fi afișat dacă o baterie descărcată este semnalată în timpul trimiterii sau primirii, sau dacă Z88 este oprit sau clapeta este deschisă. În acest caz, trebuie să repetați transferul.

Anexa C   Mesaje de eroare
1 1 Mesaje de eroare PipeDream 1 -ve root Al coloane lățimea zero 1 Armament greșit 1   Argumentul pentru funcția SOR a fost negativ; de exemplu SQR(-1). Încercați să setați lățimea tuturor coloanelor la zero. Argumentul unei comenzi Next Match (OBNM) a fost dat fără nicio comandă de căutare anterioară.
1 Coloană greșită   Comanda Sortare (OBSO) a fost dată cu o coloană nevalidă
1   Specificare greșită a datei. Argumentul pentru funcția DAY, MONTH sau YEAR nu este valid
1 1   Fișier greșit Index greșit 1data; ex. ZIUA (2 7). Fișierul specificat nu a fost un fișier valid. O funcție ALEGE sau INDEX a fost numită cu un index nevalid; de ex. ALEGE (-2,1).
1   Fișier listă greșitFișierul listă încărcat de comanda Load (OFL) nu este valabil

1 Nume greșit 1 1Nume de fișiere greșite sau nu a fost salvat cu opțiunea Salvare text simplu. Numele specificat într-o comandă Load, Save sau Name nu era un nume de fișier valid. Argumentul pentru o comandă Insert Highlights (0PHI), Remove Highlights (OPHR), Highlight Blook (OPHB) sau Decimal Places (OLDP)
1 Opțiune greșită I Interval greșit Nu eram în intervalul valid. Opțiunea nu era validă pentru comandă. Intervalul de sloturi specificat într-o comandă Replicare sau Salvare nu a fost un interval valid; de exemplu,
Salvez numai intervalul de coloane C A.
I Slot greșit. Comanda a primit o referință de slot nevalidă; de ex. Accesați Slot (OCGS) AO.

Câmp greșit Secvența dintr-un șir de căutare sau înlocuire a fost nevalidă; ex.| String pentru a căuta ЛН|
Împărțire cu O O expresie încercată să se împartă la zero; ex. 2/0.|
Edge Blocul copiat sau mutat nu s-ar încadra în maxim. dimensiunea posibilă a foii; de exemplu, o încercare de a copia din Al Z6 în AAI.'
Editarea expresiei Comanda specificată nu este disponibilă în timpul editării unei expresii; de exemplu, 1 sarcină (OFL). 1
Sfârșitul fișierului Listă S-a ajuns la sfârșitul fișierului Listă; de ex. Fișier de jos (O FB) la sfârșitul anunțului.|
Escape Tasta IescI a fost apăsată în timpul procesării anunţului.|
Interval exp. Intervalul funcției EXP a fost depășit; de ex. EXP(1OO).> |
Expresie prea lungă Șirul de text este prea lung pentru a fi introdus într-un slot; adică mai mare de 240. caractere.1
FP overflow O expresie a rezultat într-un număr prea mare pentru a fi reprezentat; de exemplu, 1 100/\100.
Interval de înregistrare Apariția la funcția LOG a fost nevalidă; de exemplu LOG(-1).
Căutare Funcția LOO^^ nu a putut găsi o potrivire reușită.'
Buclă Două sloturi care conțin valori de șir se referă unul la celălalt.'
Memory filli Nu mai este disponibilă memorie pentru foaia curentă.'
Niciun fișier listă O comandă cu mai multe fișiere, cum ar fi Bottom File (OFB), a fost dată fără niciun fișier List1 încărcat sau după ce fișierul List a fost anulat din cauza unei erori.
Fără blook marcat Comanda necesită un blook marcat; de ex. Mutare.
Suprapunere Blocurile sursă și destinație, specificate într-o comandă Mutare sau Copiere, se suprapun.|
Propagat Expresia slot se referă la un alt slot cu o eroare.|
Debordarea stivei Expresia este prea complexă pentru evaluare.i

1 Prea puține argumente O funcție IF, CHOOSE sau INDEX a fost specificată cu prea puține argumente; de exemplu, IndEX(2).
1 Prea lungă Lungimea amenzii care ar rezulta după o comandă Unire linii sau înlocuire este mai mare de 240 de caractere sau șirul specificat într-o comandă Căutare sau înlocuire este mai mare de 240 de caractere.

1 Prea multe coloane Comanda Add Column (OEAC) sau Insert Colu^ (OEIC) a fost dată într-un document care are deja 42 de coloane, numărul maxim.
» Eroare de tastare 1 Expresia este nevalidă; de exemplu, A1+*3.
1 Mesaje de eroare din jurnal Mesajele de eroare din jurnal sunt afișate în fereastra D^DIARY DATE între dată și mod.
Memorie scăzută 1 Utilizatorul trebuie să ia măsuri imediate pentru a șterge datele din Jurnal, fișiere sau aplicații suspendate. Ștergeți o linie cu care să eliberați memorie
1 Fără șir 1Fără cameră, oferit de Φ Y pentru a elibera mai multe intrări. Am încercat să caut sau să înlocuiesc cu șir nul. Comanda Salvare poziție (OCSP) a fost dată cu cinci poziții
1 Fără marcator 1 Nemarcat 1 deja salvat. Căutați/Înlocuiți între marcatori etc. Potrivirea următoare/anterioară (Căutare în interiorul blocului) când cursorul este în afara blocului.
1 Interval de date S-a încercat deplasarea în afara intervalului de date legal.
1 Suprapuneri 1 n FoundS-a încercat o operație de bloc cu cursorul în interiorul blocului. Mesajul final după comanda Înlocuire.
1 În plus, mesajele de eroare ale sistemului, cum ar fi „Fișierul nu a fost găsit” sunt afișate într-o altă fereastră, în partea de sus a operațiunii în curs.

eu

eu

Mesaje de eroare de bază 0Niciun interval room24EXP
1În afara intervalului26Nu există o astfel de variabilă
2Byte27Lipsă)
3Index28Hex prost
4Greșeală29Fără un astfel de FN/PROC
5Lipsă30Apel prost
6Tip nepotrivire31Ar^gumente
7Nu FN32Nu PENTRU
Gama de 8$33Nu se poate egala PENTRU
9Lipsește „variabila 34FOR
10DIM36 prost Nu TO
11DIM space38Fără GOSUB
Sintaxa 12Nu LOCAL39ON
13Niciun interval PROC40ON
14Array41Nici o astfel de linie
15Subscript42Date fără date
16Eroare de sintaxă43Fără REPETARE
17Escape220Sintaxă
18Diviziune cu zero222Canal
19Șir prea lung252Sfârșitul fișierului
20Prea mare252Suspendat
21-ve root252Fișierul nu a fost găsit
22 Gama LOG252 Protejat la citire
23 Precizie pierdută252 Protejat la scriere

eu

i Anexa D Setul de caractere Z88

1 HexDecCode DescriereHexDecCodeDescription
I 000NULo=NuU2032 Space
011SOHOAÎnceputul rubricii21331
I 022STXOBStart of Text2234II
033ETXocSfârșitul textului2335#
1 044EOTODEfârşit de transmitere2436$
055ENOOEEinterogare2537%
1 066ACKOFAcknowledge2638&
077BELOGBell2739
I 088BSOHBackspace2840(
I 099HTOIHorizontal Tab2941)
OA10LFOJLine Feed2A42*
I OB11VTOKVertical Tab2B43+
OC12FFOLForm Feed2C44
I OD13CROMCarriage Ret^b2D45
OE14soONShift Out2E46
1 OF15SIO0Shift In2F47/
1016OLEOPData Line Escape30480
1 1117DClOQXOn31491
1 1218DC2ORAux On32502
1319DC3OSXOff33513
1420DC4OTAux Off34524
1 1521NAKOUNRecunoaștere negativă35535
1 1622SYNOVSFișier sincron36546
1723ETBOWSfârșitul blocului transmis37557
I 1824CANOXCancel38568
1925EMOYSfârșitul Mediului39579
I lA26SUBOZSupleant3A58
IB27ESCO[Escape3B59
1 lC28FSO\File Separator3C60<
1D29GSO]Separator de grup3D61=
1E30RSo£Record Separator3E62>
1F31uso-Unit Separator3F63?

238

Anexa D

Hex DecCodeDescriptionHexDecCodeDescription
40 64@ 6096V
41 65A 6197a
42 66B 6298b
43 67c 6399c
44 68D 64100d
45 69E 65101e
46 70F 66102f
47 71G 67103g
48 72H 68104h
49 73I 69105i
4A 74J 6A106j
4B 75K 6B107k
4C 76L 6C1081

4D	77M	6D109m
4E	78N	6E110n
4F	790	6F1110
50	80p	70112p
51	81Q	71113q
52	82R	72114r
53	83s	73115s
54	84T	74116t
55	85u	75117u
56	86v	76118v
57	87w	77119w
58	88x	7 8120x
59	89y	79121y
5A	90z	7A122z
5B	91[	7B123{
5C	92\	7C124I I
5D	93J	7D125}
5E	94Λ	7E126
5F	95	7F127DELDterge
		AO160...Spatiu exact
		A7163£ Liră

Setul de caractere Z88

Personaje speciale

eu

Acestea sunt obținute prin executarea VDU 1, n din I BASIC, unde n este numărul caracterului.

Moduri de caractere

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

eu

Caracter cod

Spațiu cu 32 puncte

33 Ar^m clopot

39 Aposed'

42 pătrat

43 diamant

45 Schimb

224 semn „SPAȚIU” (3 caractere)

225 semnul „ENTER” (3 caractere)

226 Semnul „TAB” (3 caractere)

227 Semnul „DEL” (3 caractere)

228 semn ESC (3 caractere)

229 'semn MENU (3 caractere)

230 semnul INDEX (3 caractere)

231 „Semnul AJUTOR (3 caractere)

240 Săgeată stânga goală

241 Săgeată goală la dreapta

242 Săgeată goală în jos

243 Sărgă gol

244 Săgeată spre stânga

245 Săgeată spre dreapta

246 Săgeată în jos

247 Săgeată în sus

248 Săgeată stânga

249 Săgeată spre dreapta

250 Săgeată în jos

251 Săgeată în sus

VDU 1,ASC"B" VDU l.ASC"F" VDU l,ASC"G" VDU l.ASC'R" VDU l,ASC"T"

VDU 1,ASC"U"

Comutare aldină Comutare flash Comutare gri Comutare inversă Comutare font mic Comutare subliniere

eu

eu

eu

i

Anexa E Format de fișier PipeDream

Formatul de fișier PipeDream este conceput pentru a facilita manipularea de către alte programe. În afară de caracterele care returnează căruciorul care sunt utilizate ca separatori, în fișier nu apar caractere de control sau caractere cu o valoare de peste 127 (cu excepția cazului în care au fost introduse în mod explicit). Fișierele sunt secvențiale și pot fi editate de orice editor de text. Construcții PipeDream Informațiile despre structura fișierului sunt stocate în constareis format din unul sau mai multe caractere alfabetice între semnele procentuale. Informații suplimentare relevante pentru constarci pot fi incluse înainte de semnul de procent final. Fișierul începe cu un grup de constructe ale paginii de opțiuni care oferă valorile parametrilor paginii de opțiuni pentru fișier. Acesta este urmat de corpul principal al fișierului. Fiecare colean din fișier este precedat de un construct de coloană care oferă detalii despre coloană și urmat de o intrare pentru fiecare slot din coloană. Fiecare intrare de slot poate include o colecție de constare care oferă detalii despre slot și este terminată de un caracter de întoarcere a căruciorului. Opțiuni Construcția paginii %QP%valoarea parametrului cr parametrudouă caractere care identifică valoarea parametrului valoarea parametrului crcarnage caracter de returnare Valorile parametrilor variante sunt: AMAuto/manual BMBMarja de jos BOBorduri DETitlu DPLocuri zecimale

Marja subsol FM
FO Subsol
Antet HE
Marja antetului HM
JW Insert pe folie
JU Justify
LM Marja din stânga
LP Personaje principale
LS Spațiere între linii
MB Minus/paranteze
Pagini PA
PL Lungimea paginii
PS Pagina nr. start

RC   Rânduri/col^ims
TM   Marja de sus
TN   Text/numere
TP   Următoarele caractere
WR   Wrap

Colu^ construct

%CO: coloană, lățimea, lungimea învelișului%

de coloană care identifică colu^

width   număr zecimal care dă col^n lățimea

wrap-width număr zecimal care dă wrap-width

Aceste construcții pot apărea oriunde în intrare pentru fiecare slot:

%B%   paranteze
%C%   aliniere la centru
%Dn% zecimale, n dă numărul
%DF% fornai plutitoare
%F%   aliniere liberă
%Hn% : n dă numărul
%JL% justifică stânga
%.JR%   justifica corect
%L%   aliniat la stânga
Formatul caracterului principal %LC%.
%LCR%   LCR aliniere
%Pn% întrerupere de pagină: n dă argumentul, 0 pentru necondiționat

%PC% %R% %TC% %V%   procent de caractere aliniere la dreapta slotul pentru formatul de caractere din urmă este un slot numeric

Format general:

construct text   construct text ... cr
text de construcție cr   unul dintre constructele de deasupra caracterelor ASCII fiind caracterul reinar al căruciorului conținutului slotului

eu

i Anexa F r   Specificația Z88
1 1 1 Sursă de alimentare   4 x celule alcaline AA (MN1500, LR6) care asigură 20 de ore de inactivitate
Adaptor de rețea AC (6,5 V DC ±10%), 500, pozitiv central.
Greutate   900 g (1,98 in).
1 Dimensiuni ' Tastatura 1 Sunet 294 ^m (L) x 210 ^m (D) x 23 ^m (H) (11112 " x 8114 " x 7/e ") QWERTY, silențios, 64 de taste Inclusiv INDEX, MENU și AJUTOR. Difuzor miniatural, folosit pentru al^m sau w^rng.

t Serial 110 Port RS232, conector 9 căi „D” mamă.
I Sistem de operare Unic pentru Z88 (connuent, interval de adrese 4M Bytes).
I Temperatura de funcționareQ°C până la 40"C (32"F până la 104"F).
I Microprocesor CMOS Z80
I Memoria internă RAM CMOS 32K Bytes
I Carduri de memorie ROM CMOS 128K Bytes Sloturi 1, 2 sau 3 IM Byte pe card maxim
Slot 3 programează și carduri EPROM.
CMOS RAM * CMOS EPROM 1 Random Access Memory. Datele au fost recuperate în timp ce mașina este alimentată. Memorie ștergabilă, programabilă, doar citire Reținerea datelor măsurată în ani. Cardul poate fi scos din Z88 fără pierderi de date. Radieră disponibilă de la Cambridge Computer Limited.

eu

244 1

eu

1

eu

Index

eu

eu

eu

eu

t

eu

eu

t

eu

A